鈴木 裕+名越 稔洋 セガの巨匠インタビュー

vol.74

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年9月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第7巻第9号（通巻74号）

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売！

Nintendo DREAM

定価 490YEN 9/21 2002

スターフォックス アドベンチャー

ポケットモンスター ルビー・サファイア

GCの期待作が続々登場！

biohazard 0

PHANTASY STAR ONLINE

RUNE II

シャイン64個ゲット保証！

スーパーマリオサンシャイン

©2002 Nintendo

ブラックマトリクス ゼロ

©2002 FLIGHT-PLAN / NEC Interchannel
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

NECインターチャネル コンテンツ・クリエイション事業部 アミューズメントグループ
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
■ホームページ「@fun」http://www.neic.co.jp ■ユーザーサポート受付：03-3293-7008（月～金曜日：午後1時～6時：祝祭日は除く）

4つのプラットフォームで新発売。
パズルゲームの新定番!
ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーゲームキューブ版は
9月27日(金)発売4,800円(税抜)
つかんで! まわして! どっすんぱず〜る!!
エッグマニア
やあ! 僕はエゴ。 このゲームの主人公だよ。 僕のほかにもたくさんのかわいいキャラクターが登場するから 絶対遊んでね!
© 2002 HotGen Studios Limited. All rights reserved. The Egg Mania logo and the HotGen Studios logo are the registered trademarks of HotGen Studios Limited.
エッグマニア 全国大会 開催決定!
決勝戦は9月22日(日)の東京ゲームショウ2002で
詳しくは www.kemcoegg.com にて
【開催予定地】 札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、福岡 他
EGGO
めざせ! エッグマスター
この広告についてのお問い合わせは コトブキシステム株式会社 TEL.0823-21-3300 ホームページアドレス www.kemco-games.com
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4470747号
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。商標登録第4503566号、第4468776号

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2002 9/21 vol.74
Cover Design 大條 千鶴子

CONTENTS

総力特集

13 ドリームインタビュー **セガの巨匠たち 其の二**
●鈴木裕さん(SEGA-AM2)、名越稔洋さん(アミューズメントヴィジョン)登場!

新作ソフト&攻略情報

28 30ページ 先取り攻略! **スーパーマリオサンシャイン大攻略**
●ドルピックタウンからモンテのむらまで、攻略本スタッフが全面監修

87 ●バイオハザード2&3も同時紹介 **バイオハザード0**

62 スターフォックスアドベンチャー
60 ポケットモンスター ルビー・サファイア
58 星のカービィGBA
82 RUNE II
26 ファンタシースターオンライン
102 ブラックマトリクスゼロ
22 スーパーモンキーボール2
24 エターナルアルカディア レジェンド
99 スーパーマリオアドバンス3
98 エターナルダークネス
114 黄金の太陽～失われし時代
118 スーパーロボット大戦R
65 連載コミック スターフォックス～さらば愛しのファルコ

連載企画

149 ●任天堂の質問箱
8 ●毎月新聞 TURBO
162 ●マリオ親衛隊
168 ●ドリテクの殿堂
154 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
156 ●トランセル種市のポケモン堂
158 ●カプコマニア
160 ●セガ魂
177 ●GC新作ソフトカタログ
6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
146 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
5 ●読者プレゼント
131 ●ニンドリ学園
134 ●スターフォックスコミック通信
137 ●とことんカタンね! ●お宝ゲーム古tion
138 ●姫川明(H・N)のゲーム風景論
144 ●すすめ! 天任家族 by はやのん
11 ●みすずリンクのNewsDREAM
140 ●ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
141 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
136 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
143 ●アキバのソウバ
147 ●マッスルアンケート&Vol.72 当選者発表

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©2002 Nintendo ©2002 Nintendo Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare. ©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved.

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ/ambit 2002 禁無断転載

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

エターナルアルカディア レジェンド	24
エターナルダークネス	98
スーパーマリオサンシャイン	28
スーパーモンキーボール2	22
スターフォックスアドベンチャー	62
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	113
ディズニースポーツ:スケートボーディング	172
どうぶつの森+	154
パーフェクトプレイプロ野球	172
バイオハザード0	87
バイオハザード2/3	86
ファンタシースターオンライン エピソード1&2	26
プールエッジ	174
マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	172
ルパン三世 海に消えた秘宝	90
RUNE II	82
レッスルマニアX8	106

ゲームボーイアドバンス

RPGツクールアドバンス	171
ウッディウッドペッカー クレイジーキャッスル5	171
エッグマニア つかんで!まわして!どっすんぱず～る!!	94
黄金の太陽～失われし時代	114
カードパーティ	175
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	122
コロッケ! 夢のバンカーサバイバル!	173
サイレントスコープ	173
真・女神転生デビルチルドレン 光の書/闇の書	96
スキャンフィッシュ	92
スーパーマリオアドバンス3	99
スーパーロボット大戦R	118
スパイロアドバンス	173
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス	110
チョロQアドバンス2	175
遥かなる時空の中で	112
バルダーダッシュ EX	171
姫騎士物語-PrincessBlue-	113
プロ野球チームをつくろう! アドバンス	126
ブラックマトリクスゼロ	102
ポケットモンスタールビー・サファイア	60
星のカービィGBA	58
ボンバーマンジェッターズ	170
ロックマン&フォルテ	124
ロックマンエグゼ3	100
ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	108
ムゲンボーグ	173
メタルガン・スリンガー	101

GAME BOY ADVANCE
Nintendo
対戦者求む。
カスタマイズがバトルを変える
<カスタマイズ>とは、カスタムロボ本体をベースに、右腕にガン、左腕にボム、背中にサブウェポン、内蔵するアクションチップの4カ所にパーツ（武器）を組み合わせることを意味する。それぞれ性能の違うパーツを使い分けることで、戦略を考えたカスタマイズを施すことが可能。カスタマイズが決まったら、無重力空間「ゼロGホロセウム」を舞台に、友達とスピーディで熱い<GXバトル>を展開せよ！
カスタムロボ
CUSTOM ROBO
GX
ジー・エックス
好評発売中
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）
◆1〜2人用 ◆ロボットアクションRPG
◆通信ケーブル対応
本品は、○印のついている機器に使用できます。
ゲームボーイアドバンス ○
ゲームボーイカラー ×
ゲームボーイ（GBポケット／ライト） ×
スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2） ×
アドバンス専用通信ケーブル対応
©2002 NOISE / Nintendo
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

GBA版の詳細がいよいよ明らかになった『星のカービィ』のグッズ4種類のほかに、発売中の人気ソフトなどを揃えました。もちろんハードプレゼントもありますよ！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切
2002年 9月5日
(当日消印有効)

当選発表
Nintendo DREAM Vol.77 (10月5日発売)

ニンテンドードリーム

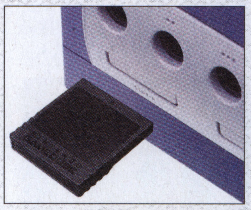
1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名

年末にかけての強力ラインアップに備え、今のうちに手に入れておこう!

2 GBアドバンス本体
1名

とどまるところを知らない勢いで売れ続ける携帯ゲーム機のNO.1ハード。

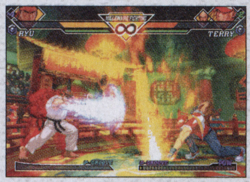
3 メモリーカード251
1名



従来のメモリーカード59の約4倍もの記憶容量を持つオトクな1枚なのだ。

カプコン

4 ゲームキューブソフト『CAPCOM VS SNK 2 EO』
5名



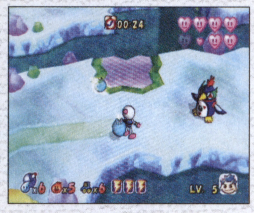
カプコンとSNKの人気キャラクタが戦う、2D対戦格闘ゲームの最高峰。

ハドソン

5 ゲームキューブソフト『ミッキーのマジカルパーク』
3名

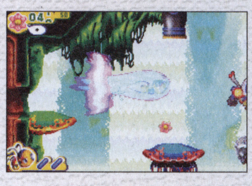
ミッキーやドナルドなどのディズニーキャラが活躍するパーティゲームだ。

6 ゲームキューブソフト『ボンバーマンジェネレーション』
2名



最大4人までの対戦プレイも楽しいボンバーマンシリーズの最新作。

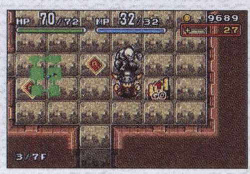
7 GBアドバンスソフト『ピノビィー&フィービィー』
4名



ピノビィー以外にフィービィーも操作できるようになった人気アクションの続編。

コナミ

8 GBアドバンスソフト『モンスターゲート』
3名



入るたびに形が変わるダンジョンを冒険するRPG。特製カードも同梱。

バンプレスト

9 星のカービィ ぬいぐるみ
5名

アミューズメントセンターでしか手に入れられない大きなカービィのぬいぐるみ。

ワープスター

10 テレビアニメ 星のカービィ オリジナルサウンドトラックCD
5名

TVアニメで使用されている曲が42曲も収録されているサウンドトラックCD。

11 テレビアニメ 星のカービィ テーマソングCD
5名

TVアニメのオープニングとエンディングテーマを収録した1枚。

12 星のカービィ トランプ
5名

ニンドリでこれまで2度プレゼントし、大人気だった非売品のトランプだよ。

メディアファクトリー

13 どうぶつの森+ スペシャルレターセット
3名

ゲームに登場するものと同じ便せんやPC用のCDROMもついたレターセット。

14 どうぶつの森+カードe スペシャルファイル
3名

シリーズ1～4までの全部のカードeが収納できるバインダー式のファイル。

ぴっころ

15 風のクロノア グッズセット
3名

ニンドリ73号で紹介した、現在発売中のクロノアグッズより、キャップ、ステッカー、きんちゃく袋の3点をセットでプレゼント。

※ゲームキューブ、GBアドバンス本体の色は選べません。

©CAPCOM CO.,LTD.2001.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE Corporation.2002　※「CAPCOM VS SNK 2 EO」は一部（株）プレイモアの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、（株）プレイモアの登録商標です。／© Disney Enterprises,inc.／© 2002 HUDSON SOFT／©2002 ARTOON ©2002 HUDSON SOFT／©2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

ゲームイベント大充実の夏休みも終盤に突入。学校に通っているみんなは宿題に追われているころかな？　そうそう、夏休み終了後にもゲームファン待望の大イベントが控えているぞ。気になるタイトルがあったら行ってみよう！

ソフト　GC初のオンラインソフト発売!!

GC初のオンライン対応ソフト『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』がいよいよ発売される。オンライン接続には、専用モデム（モデム同梱版が同日発売）と30日で600円の接続料金が必要だが、初回接続からの「30日間オンライン無料キャンペーン」があるぞ。「見知らぬ人と冒険すると、こんなに楽しいんだ」（前号の中さんインタビューでの発言より）ということを味わうにはピッタリ。この機会にオンラインプレイの世界を体験してみてはいかが？

↑学校から帰宅したら、ネット上の友達と冒険ってのもなかなかいいかも

イベント　話題作ゾクゾクのゲームショウ

今年から年1回開催に変更となった東京ゲームショウ。任天堂の参加こそ未定ではあるものの、以下の表のようにサードパーティのGC、GBAソフトが多数出展予定となっている。任天堂スペースワールドが開催されなかった今年、任天堂ハードのタイトルを体験する貴重な機会だ。例年、表以外のタイトルも隠し球として発表されることもあるゲームショウ。期待大だね！　ちなみに20日はビジネスデー。一般の方は入場できないので注意。21日～22日は一般入場可能だ。

↑あのミュージックレコーダー（毎月新聞参照）も出展されることが決定！

東京ゲームショウ2002出展予定タイトル

出展メーカー	タイトル（対応ハード）	発売予定日
エポック社	マジャイネーション（GBA）	10月
韓国ゲーム産業開発院	ペンギンのぼうけん（GBA）	日本発売未定
ケムコ(コトブキシステム)	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!(GC、GBA)	9月27日
	バルダーダッシュEX（GBA）	11月
	ウッディーウッドペッカークレイジーキャッスル5（GBA）	11月
	キッドクラウンのクレイジーチェイス（GBA）	今冬
	ミュージックレコーダー（GBA周辺機器）	10月4日
セガ	スーパーモンキーボール2（GC）	今秋
	ソニック メガコレクション（GC）	2002年末
	ソニック アドバンス2（GBA）	未定
テクモ	モンスターファームアドバンス2（GBA）	10月25日
トミー	ZOIDS VS.（GC）	9月6日
	MUTSUとのほほん（GC）	発売中
PCCW Japan	かわいいペットショップ物語3（GBA）	発売中
バンダイ	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～（GC）	11月
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル(GC)	今秋
ブロッコリー	でじコミュニケーション（GBA）	10月

月間カレンダー　2002年8月～9月

8月		
21（水）	先勝	Nintendo DREAM Vol.74発売
22（木）	友引	樺太千島交換条約批准（1875年）
23（金）	先負	■遥かなる時空の中で　■ミスタードリラーエース　ふしぎなパクテリア
24（土）	仏滅	●『大乱闘スマッシュブラザーズDX』大会（トイザらス各店舗）
		●セガわくわくゲームパーティ（イトーヨーカドー旭川店、東大阪店、ジャスコ郡山フェスタ店、南砂店、岡崎南店）25日まで
25（日）	大安	●『大乱闘スマッシュブラザーズDX』大会（トイザらス各店舗）
26（月）	赤口	ミュンヘンオリンピック開催（1972年）
27（火）	先勝	●『スマブラDX』コンサート（東京文化会館大ホール）
28（水）	友引	外国為替で変動相場制採用（1971年）
29（木）	先負	■WTAツアーテニス　プロエヴォルーション
		■姫騎士伝説-PrincessBlue-
30（金）	仏滅	■ブラックマトリクスゼロ
31（土）	大安	●「ニンテンドウパワー」サービス終了
		●セガわくわくゲームパーティ（イトーヨーカドー福住店、弘前店、ジャスコマリンピア店、四日市尾平店）9月1日まで
9月		
1（日）	赤口	第2次世界大戦はじまる（1939年）
2（月）	先勝	宝くじの日
3（火）	友引	王貞治、756号ホームランの世界記録達成（1977年）
4（水）	先負	関西国際空港開港（1994年）
5（木）	仏滅	■J.LEAGUE　プロサッカークラブをつくろう！アドバンス
6（金）	大安	Nintendo DREAM Vol.75発売
		■レッスルマニアX8 ■ZOIDS VS.
		■伝説のスタフィー
7（土）	友引	クリーナーの日
8（日）	先負	サンフランシスコ講和条約（1951年）
9（月）	仏滅	マリオブラザーズ（FC版）発売（1983年）
10（火）	大安	川中島の戦い（1561年）
11（水）	赤口	後楽園球場開場（1937年）
12（木）	先勝	■ファンタシースターオンライン　エピソード1&2　■ファンタシースターオンライン　エピソード1&2　モデムアダプタセット
		■18WHEELER ■キャプテン翼～黄金時代への挑戦～
		■ズーキューブ
13（金）	友引	■ギャラクシーエンジェル　ゲームボーイアドバンス　天使のフルコースおかわり自由
14（土）	先負	ニンテンドーゲームキューブ発売（2001年）
15（日）	仏滅	関が原の戦い（1600年）
16（月）	大安	モース博士が大森貝塚発掘（1877年）
17（火）	赤口	ソウルオリンピック開幕（1988年）
18（水）	先勝	日清食品が世界初のカップラーメン発売（1971年）
19（木）	友引	■ディズニースポーツ：スケートボーディング　■グランド・ヒート
		■南の海のオデッセイ
20（金）	先負	●東京ゲームショウ2002　ビジネスデー（幕張メッセ）
		■スーパーマリオアドバンス3　■サムライエボリューション　桜国ガイスト
21（土）	仏滅	●東京ゲームショウ2002　一般公開日（幕張メッセ）22日まで
		Nintendo DREAM Vol.76発売

■―ニンテンドーゲームキューブ　■―GBアドバンス　■―GBカラー　■―ハード・周辺機器　●―イベントなど

はみだしHEADLINE●月間カレンダーに任天堂の記念日を追加。「この日は○○が発売された日だよ～」とか「この日は任天堂にとって重大な事件が起きた日ですよ」ってのがあったらアンケートハガキに書いてね。参考にします！

©SONICTEAM／SEGA,2000,2002 ©2002 Nintendo.

任天堂ファンが気になるデータを満載してお届け！

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 7月22日～8月4日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	195,223 / 195,223	GBA	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●5800円
2	↓1	155,507 / 490,417	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●6800円
3	初	58,921 / 58,921	GBA	カスタムロボGX ●任天堂 ●RPG ●7月26日 ●4800円
4	初	26,001 / 26,001	GBA	シャーマンキング 超・占事略決2 ●キングレコード ●TBL ●7月26日 ●4800円
5	↑7	21,985 / 39,400	GBA	クラッシュ・バンディクー アドバンス ●コナミ ●ACT ●7月18日 ●4800円
6	↓3	20,460 / 60,027	GBA	ヒカルの碁2 ●コナミ ●TBL ●7月18日 ●4800円
7	↓2	20,143 / 60,052	GC	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ ●SPT ●7月18日 ●6800円
8	↓5	19,562 / 235,521	GBA	黄金の太陽～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●4800円
9	↓6	16611 / 155082	GB	From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記！ ●バンプレスト ●RPG ●6月28日 ●4500円
10	↓4	14,119 / 225,872	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 ●コナミ ●TBL ●7月4日 ●4800円
11	↓8	13,261 / 178,896	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●4800円
12	↓9	11,922 / 372,837	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 ●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●4800円
13	↑11	9,101 / 172,727	GBA	ロックマン ゼロ ●カプコン ●ACT ●4月26日 ●4800円
14	↑15	8,671 / 639,292	GBA	スーパーマリオアドバンス2 ●任天堂 ●ACT ●2001年12月14日 ●4800円
15	↓13	8,373 / 16,452	GBA	超魔界村R ●カプコン ●ACT ●7月19日 ●4800円
16	↓14	6,619 / 14,382	GBA	メダロットG クワガタバージョン ●ナツメ ●ACT ●7月19日 ●4800円
17	↑圏外	6,391 / 224,635	GBA	パワプロクンポケット4 ●コナミ ●SLG ●3月20日 ●5800円
18	↓10	5,880 / 16,205	GBA	メダロットG カブトバージョン ●ナツメ ●ACT ●7月19日 ●4800円
19	↓18	5,612 / 592,742	GC	どうぶつの森＋ ●任天堂 ●ETC ●2001年12月14日 ●6800円
20	↑圏外	5,609 / 1,122,743	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●ACT ●2001年11月21日 ●6800円

累計50万本達成の『マリオ』を押さえ『スパロボR』首位

固定ファンが多くいる『スパロボ』最新作『スーパーロボット大戦R』が『マリオサンシャイン』を押さえ首位に。発売1ヶ月を待たずに『マリオサンシャイン』は累計約50万本に到達。絶好調だ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.73より集計

順位	前回	ポイント/機種	タイトル/データ
1	→1	1894 GC	ゼルダの伝説GC（仮） ●任天堂 ●RPG ●12月 ●価格未定
2	→2	974 GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●6800円
3	↑4	827 GC	マリオパーティ4（仮） ●任天堂 ●TBL ●11月 ●価格未定
4	↓3	785 GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア ●任天堂 ●RPG ●11月21日 ●価格未定
5	↑8	555 GBA	星のカービィGBA（仮） ●任天堂 ●ACT ●10月 ●価格未定
6	→6	470 GBA	ゼルダの伝説GBA(仮) ●任天堂 ●RPG ●12月 ●価格未定
7	↑10	391 GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
8	↓5	367 GC	スターフォックス(仮) ●未定(開発：ナムコ・任天堂) ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
9	→9	292 GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●11月下旬 ●7800円
10	↓7	284 GC	メトロイドプライム(仮) ●任天堂 ●SHT ●今冬 ●価格未定
11	↑15	239 GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●12月 ●価格未定
12	↑13	221 GBA	ブラックマトリクスゼロ ●NECインターチャネル ●RPG ●8月30日 ●5800円
13	↓12	199 GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 ●セガ ●RPG ●9月12日 ●6800円
14	↓11	180 GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●2002年末 ●価格未定
15	↓14	158 GC	テイルズシリーズ(タイトル未定) ●ナムコ ●RPG ●2003年7月 ●価格未定
16	↓15	153 GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●4800円
17	↑圏外	132 GC	ZOIDS VS. ●トミー ●ACT ●9月6日 ●6800円
18	→18	124 GC	マリオゴルフ GC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
19	初	117 GC	ソニック メガコレクション ●セガ ●ACT ●2002年末 ●価格未定
20	初	106 GC	ハリー・ポッターと秘密の部屋 ●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●ACT ●11月 ●価格未定

19、20位にサードパーティのGCタイトルがランクイン

上位は順位の変動はあったものの顔ぶれはほぼ変わらず。下位にサードパーティのGCタイトルが初登場。今号でスクウェアの有力タイトルが発表されただけに、今後の順位の変動に要注目！

はみだしRANKING●今回から本格的に始動したオリジナルランキング。引き続きみんなからのランキング案を募集中です。アンケートハガキに書いて送ってね。

Original Ranking 『マリオサンシャイン』購入調査

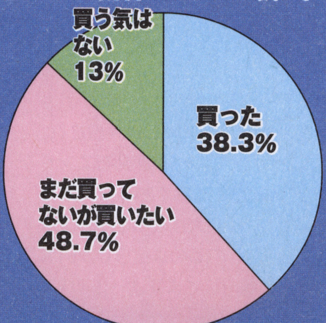
前号の予告どおり、今回から読者の意見を反映したオリジナルランキングをお届けするぞ。

今回は「ニンドリ読者には『マリオサンシャイン』を買った人がどれくらいいるの」という新潟県のまりるさんの意見をもとに調査を実施！

ニンドリVol.72（『マリオサンシャイン』と同じ発売日！）の読者アンケートから「あなたは『スーパーマリオサンシャイン』を購入しましたか？」を集計。結果、右の円グラフのようになった。

任天堂ファン、そしてマリオファンが非常に多いニンドリだけに、購入率は非常に高いことが分かる。購入した読者の意見を拾ってみると「ちょっぴり難しいけど、ヤリ応えがあって楽しい！」「シャインが見つからないよ～」「ルイージは絶対どこかにいるはず…探してます！」など、みんなやりこんでいる様子。「買う予定」の人も買ったかな？

『マリオサンシャイン』を買いましたか？（Vol.72読者アンケート調べ）



ニンドリ読者の購入率はもちろん高め！

↑待ちに待ったGC版の『マリオ』。水ポンプを使ったアクションが超楽しいよね。時間を忘れてプレイしちゃって、睡眠不足の人も多いのでは？

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

●はみだしNEWS● スマブラコンサートのチケットが当選者のお宅へ無事届いている模様。編集部ではトランセル種市の座席がベラボーに良い席だったみたい。当日は大人数の取材班を組んで取材に行きます！

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

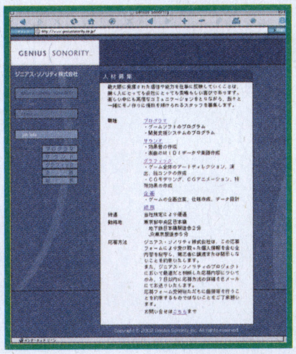
今回のアイドリングから吹かし

(埼玉県／湊さん)
近所の電機屋さんのチラシだとか。メモカ258？　ちょっとお得かと思ったら高いし…

TOP NEWS

ドラクエ、MOTHERのスタッフが集結
新会社「ジニアス・ソノリティ」任天堂と(株)ポケモンの出資で誕生

記録的に暑い今年の夏よりも、さらにホットなニュースが届いたぞ。あの国民的RPG『ドラゴンクエスト』のメインプログラマーを務めていた山名学さんを中心に、任天堂と（株）ポケモンが出資して、ゲーム制作会社「ジニアス・ソノリティ」を設立したのだ。会社名は"才気が心に響き渡る"という意味。ゲームキューブとGBアドバンスでゲームを開発し、後日正式にタイトルを発表する予定だ。



←ホームページでは会社設立の決意を読めるぞ

『MOTHER』シリーズの開発スタッフ陣も参加 ゲームキューブの大作RPGを制作か

また、参加者には『MOTHER』シリーズの中枢メンバーも含まれているという情報も入ってきている。『ドラクエ』『MOTHER』という2大RPGを手がけた頭脳が集結したからには、どうしてもRPG、しかもゲームキューブでの大作を期待してしまうが、実際どんな作品を開発するのかは発表されていない。が、どうやらRPGの開発システムは制作しているらしいので、それを利用したゲームを自社で開発する、というのは自然な動きのように思う。

➡惜しくも発売されなかったN64版『MOTHER3』。今回、その経験が活かされようとしている

代表取締役に山名学さんが就任 (『ドラクエ』のメインプログラマー)

新会社の社長には、山名学さんが就任した。彼は『ドラクエ』シリーズの開発にメインプログラマーとして携わっていた人物。会社の特色に「大規模なRPGなどの作品を構造的に開発可能なシステム」という言葉があるが、大作RPGを制作してきた経験があるからこそできるシステムなのだろう。「構造的に開発」することで、時間の短縮化を図る、というのが今回の大きな特徴となるのではないだろうか。

⬆山名さんの在籍していた開発会社・ハートビートは、チュンソフトの後を継いで『ドラクエV』からシリーズの制作に参加。3Dフィールドを初めて採用したPS版の『ドラクエVII』も、山名さんの手によるものだ。
※画面はPS版『ドラクエVII』です

会社概要	
会社名	ジニアス・ソノリティ株式会社
設立	2002年6月
資本金	1億円
株主構成	山名学、任天堂株式会社、株式会社ポケモン
開発プラットフォーム	ニンテンドーゲームキューブ、ゲームボーイアドバンス
従業員数	9名

ニンドリが勝手に決めました 『ポケモンRPG』のGC版を作るんじゃないですか!!??

⬆昔懐かし編集部予想付きの発売カレンダー。1997年の発売予定には、しっかり『ポケモン64』というタイトルが入っていたのだ！

これしかない！と断言してしまいましょう。彼らは『ポケモン』、しかもGC版でRPGを作ってくれると！　N64の初期にタイトルだけ発表され、そのまま消えてしまった悲劇をニンドリは忘れません。GBでもめちゃめちゃ時間のかかる超大作なんだから、家庭用ハードで作れるのは彼らしかいないはず！　期待してますよ〜!!（ハズレたらごめんね）

ただ今人材募集中！

ジニアス・ソノリティ株式会社では、現在モノ作りに情熱を傾けられるスタッフを募集しているそうです。任天堂ハードでゲームを作ってみたい！という人は下記のホームページをチェックしてみてね。ただし、「ゲーム開発のプログラム経験はありますか？」「使用できる言語はなんですか？」という経験者向きの質問が多いので覚悟しましょう。

募集職種……プログラマー、CGデザイナー、企画、サウンド、総務など全職種
勤務地……東京都中央区日本橋

●ジニアス・ソノリティのホームページ●
http://www.geniussonority.co.jp/

©アーマープロジェクト／バードスタジオ／ハートビート／アルテピアッツァ／エニックス 2000

ニュース

『ファイナルファンタジー』新作タイトル発表

『FFタクティクス』『聖剣伝説』『チョコボ』の開発も明らかに！

もうひとつ、ホットなニュースをお届け！　あのスクウェアが開発しているGBアドバンス向けのタイトルが、一挙に4本も発表されたのだ。スクウェアに関しては以前、山内前社長が始めたゲーム開発ファンド「ファンドキュー」の資金で『FF』が制作されているという、コメントのみの発表だったが、今回スクウェアから『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』（略して『FFCC』）というタイトルで2003年春に発売されることが正式に発表されたのだ。このゲームはGCとGBAを繋いで遊ぶことができるのが特徴とのこと。それ以外の詳しい内容はまだ明らかになっていないが、なんとも楽しみなタイトルだ。また、それ以外にGBAのタイトルも同時に3本も発表された。9月の東京ゲームショウで公開されるかもしれないぞ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

2003年春発売予定

↑PSで発売されている、数字のついた『FF』シリーズとは一線を画すゲームになりそうだ。なので画面はあえて出しません。初公開は東京ゲームショウか？

タイトルと発売日、それからGCとGBAが連動するソフトになる、という発表がされている。GC用の8センチ光ディスクなのかGBA用のROMカートリッジなのか、供給されるメディアはまだ未定とのこと。だが、今までの『FF』シリーズとは別のものになりそうだ。2つのマシンで連動する新しい『FF』に期待しよう（このソフトのみ発売元は任天堂）。

ファイナルファンタジータクティクス新作（仮）

今冬発売予定

『オウガバトル』シリーズを手がけた松野氏が開発に携わるシミュレーションRPGの最新作。PS版のリメイクではなく、まったくの新作になるとのことだ。

←GBAの特徴を活かしたシステムを採用した、新たなストーリーで展開される完全新作とのことだ　※画面はPS版のものです

聖剣伝説（仮）

2003年夏発売予定

スクウェアのスタッフに加えて、元々シリーズを開発していたスタッフのいるブラウニーブラウンも開発に参加している。今回の新作は、GB版の初代『聖剣伝説』をバージョンアップさせた、新たな作品になるとのことだ。

↑フィールドを走りまわって敵と戦う、アクション性の高いRPGなのだ　※画面はPS版『聖剣伝説 Legend of Mana』のものです

チョコボシリーズ1タイトル（仮）

2002年末発売予定

もしかしたら一番早く登場するかも知れないソフトだ。チョコボは『レーシング』『不思議なダンジョン』『ダイス』と様々なジャンルの主演だったので、この仮題ではどんなゲームなのかまったく不明…。

←GBAをチョコボが走り抜ける！　※画面はPS版『チョコボスタリオン』のものです

というわけで、今回の発表に関してスクウェアへ取材したところ、「私達はどんなプラットフォームでも、その特性を活かしたゲーム作りをいつも心掛けています。」とのコメントを頂いた。GCとGBAの連動を活用するというのも、そんな姿勢の一環なのだろう。東京ゲームショウでは、今回発表されたタイトルもいくつかは見られるのではないだろうか。期待してますよ〜。

ご近所のゲームショップで体験しよう！

月刊 任天堂

9月号の内容は？

8月30日から、全国ゲームショップ各店の試遊台に設置される予定の店頭デモディスク「月刊任天堂」。今回のラインナップを紹介しよう。今月はGC初のオンライン対応ソフトとなる『ファンタシースターオンラインEp.1＆2』の体験版が目玉。遊べるのはオフラインモードだけど、ゲームの雰囲気はバッチリつかめるはずだ。

↑『PSO』はアクション性の強いRPGだ

スターフォックスアドベンチャー	ムービー1分半	期待の大作が9月27日にいよいよ発売決定!
スーパーマリオサンシャイン	体験版10分	買う前に試してみる？
	ムービー2分	遊ぶ前にじっくり見てみる？
ファンタシースターオンライン	体験版10分	4人でも遊べるオフラインモード。
	ムービー2分	みんなで遊べるRPGを紹介。
WRESTLE MANIA X8	体験版10分	臨場感たっぷりのアメリカンプロレス！
バイオハザード0	ムービー2分	バイオハザード0の体験はGCだけで！
ラインナップCM	ムービー30秒	あのソフトも!?　話題のラインナップCM。
9月発売ソフト総集編	ムービー2分	9月発売の新作ソフトを大紹介！
月刊任天堂News！	情報ページ	最新の情報が確認できるぞ。

※ラインナップは変更される場合があります。ご了承ください。

●はみだしNEWS●　本コーナーのタイトル横で始まった特派員コーナー、投稿募集しています。近所で見つけた面白い風景、チラシ、自分のコスプレ写真など、なんでも「毎月新聞」係まで送ってくださいね。

©1997 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.　©1999 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.　©1999 SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved./パリティビット　©SONICTEAM / SEGA 2000,2002

●はみだしNEWS● TSUTAYAのゲーム販売コーナーがある店舗のうち330店で、GCでは初めて体験版ソフトを無料レンタルする。第1弾はユークスの『レッスルマニアX8』。TSUTAYAでは今後も体験版ソフトを積極的に展開していく予定とのこと。

イベント ソニックパーティ2002 なつまつりに中裕司さんとソニックが駆けつけたぞ！

8月4日にセガワールド葛西（千葉県）で行われたソニックのイベント「ソニックパーティ2002なつやすみ」の模様をレポートするぞ。会場は、普段はボウリング場に隣接するアミューズメント施設なんだけど、その一角にGCやGBAの試遊台を設置。無料でソニック主演のゲームを遊ぶことができたのだ（レアチャオの配布や、発売前の『アドバンス2』の体験プレイもできたのだ！）。会場には、ソニックご本人と、産みの親である中裕司さんも駆けつけ、ファンに囲まれていたぞ。

↑前号のインタビューで「イベントには行けたら行きます」といっていた中さん、公約は守ってましたよ！

↑レアチャオをゲットしに来たユーザーに、みずから説明する中さん

←会場では、ソニックキャラたちの絵柄が入ったメンコもあったのだ

↑一番人気は『ソニックADV2バトル』。シールなどのプレゼントもあって大にぎわいだったぞ

新製品 ミュージックレコーダーMP3続報 GBAの画面で曲データを操作！

前号でお伝えしたMP3レコーダーの続報をお伝えするぞ。GBAで音楽の録音、再生ができる「ミュージックレコーダーMP3」は、録音や再生などの操作をGBA本体の画面を見ながら操作することができる。他の携帯プレーヤーと違って表示範囲がかなり大きいから、綺麗な画面で操作ができるのだ。

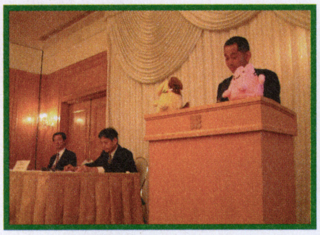
↑この製品は10月上旬に、ケムコから9800円で発売予定だ

↑曲の再生中には、こんなビジュアルが表示されるぞ

↑録音、再生に加え、カラオケができる機能も内蔵されているのだ

ニュース コンパイルの新作『ポチッとにゃ～』タイトーとの提携でアーケードに登場

タイトーとコンパイルは、8月5日の発表会でアーケード向け新作パズル『ポチッとにゃ～』を発表した。『テトリス』『ぷよぷよ』に続く新世代のパズルゲームとして気合いの入った発表会だったのだ。ただ、任天堂ハードへ向けての移植の話は聞けなかったのが残念。また、コンパイルの仁井谷社長は、この席で『ぷよぷよ』の同社からの発売が終了したことを発表した。


↑発表会では新作に登場するキャラクターのぬいぐるみも披露されたぞ

↑タイトー直営のゲームセンター他、各アミューズメント施設で、9月下旬から稼動される予定

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

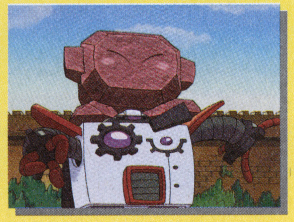
毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

8/24放送 第46話 真夏の夜のユーレイ！後編

ユーレイ屋敷に閉じ込められてしまったカービィとフーム達は、次々と起こる怪現象に大騒ぎ！　嵐の中、カービィ達と同じ墓地にたどり着いたデデデ大王も、ユーレイ屋敷に入ってしまって大変なことに…。実は、一同を翻弄する怪奇現象とユーレイ屋敷は、ホーリーナイトメア社の仕掛けた罠だったのだ。ユーレイ屋敷を仕込んだHN社の目的とは…。

8/31放送 第47話 帰れ、愛しのワドルディ

デデデ大王は、最新のホームヘルパーロボを注文しワドルディ達を全員解雇してしまう。お城を追われたワドルディ達は海岸の洞窟に身を寄せる。彼らの生態に興味を抱いたキュリオ氏の依頼で、ワドルディに変装したカービィが群れの中に紛れ込む。そこでカービィが目撃したものは？　一方、デデデ城ではホームヘルパーロボが、影でなにやら怪しい行動をはじめていた…。



ニュース 発売前のタイトルが対象のカテゴリも新設 第6回CESA GAME AWARDS募集開始

昨年までの「日本ゲーム大賞」をリニューアルして行われるのが、今年の「CESA GAME AWARDS」だ。一般からの投票は9月1日からハガキ、FAX、インターネットなどで行うことができる。また今年から発売前のソフトを表彰する部門「GAME AWARDS FUTURE」を新設。9月20日からの東京ゲームショウにて展示、発表されたタイトルから賞を選ぶというものだ。

表賞内容

★GAME AWARDS 2001-2002★
2001年1月1日～2002年3月31日までに日本で発売されたソフトが対象

★GAME AWARDS FUTURE★
東京ゲームショウ2002にて発表、展示された未発売作品が対象

CESAホームページ　http://awards.cesa.or.jp

 ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.　©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC

マリオクラブおすすめソフト 今回はこの3本！

カスタムロボGX

GBアドバンス／任天堂／ロボットアクションRPG

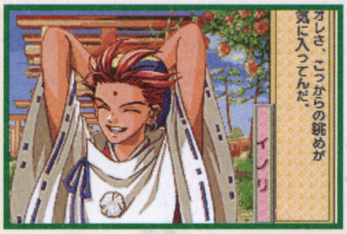
マリオクラブの総評は「様々な特徴を持ったパーツが多数用意されている」「多彩な組み合わせが楽しめる」「『シナリオモード』はゲーム進行にしたがってルールやパーツの説明、戦い方のコツなどを教えてくれる」と説明、「シリーズ初心者にも配慮した作りとなっており」、オススメできると評価しているぞ。

↑2Dになったことで手軽に遊べるようになった感じ。でも対戦の奥深さは前作以上かも…！

遙かなる時空の中で

GBアドバンス／コーエー／アドベンチャー

「和風の世界を舞台とし、キャラクターグラフィックやテキストの表現などによるビジュアル、サウンド面での雰囲気作りがよくできている」「GBA版だけのイベントも追加されていることから、シリーズの未経験者からファンまで楽しめる」と、マリオクラブでは評価しているぞ。女性向けの恋愛アドベンチャーなのだ。

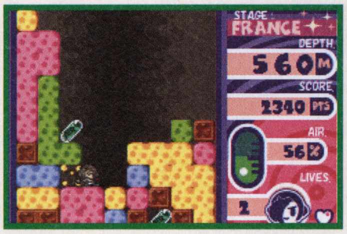


↑プレイヤーの選んだ行動によって、恋の行方が変わるADVなのだ。あなたならどんな恋愛をする？

ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア

GBアドバンス／ナムコ／アクションパズル

おなじみ『ドリラー』シリーズの最新作。マリオクラブは「これまでの面白さはそのままに、今作では「パクテリア」の育成の要素を付加し、思考性を高めた」パクテリアモードも追加されている、とのこと。4人対戦ができるモードもあるなど追加の要素や、かわいらしいグラフィック面などで幅広い層が楽しめるということだ。

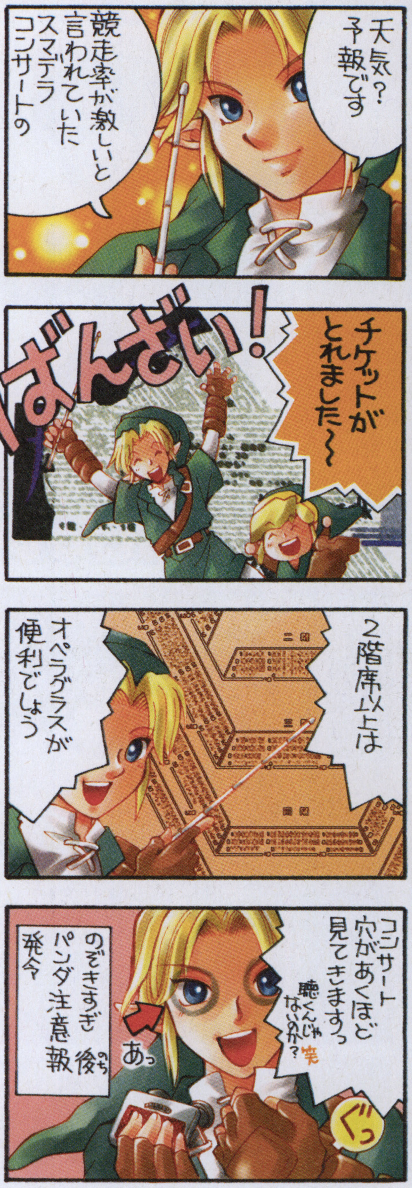


↑掘って掘って掘りまくる、シリーズ最新作がGBAで登場！ 今度はパクテリアという生物？が登場

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

スマブラコンサート



●はみだしNEWS● 米国版「カードeリーダー」が9月16日に発売されることが決定。日本版とは違い、GBAケーブルを繋げる端子がついていて、カードのデータ（『どうぶつの森』のあいことばなど）を直接GCへ送れる。少しうらやましいね。

トピックス ベテラン&人気声優が多数参加してのアフレコ風景 GC『ルパン三世』は喋りまくるゲームになるぞ！

7月某日、アスミック・エースから12月に発売されるGC用ソフト『ルパン三世 海に消えた秘宝』で使用する音声のアフレコ（録音）が行われた。声優陣には、ルパン役の栗田貫一さんなど、おなじみのメンバーに加え、ゲームオリジナルキャラを演じる久保田恵さんなど、現在人気上昇中の声優さんまでが集結したのだ。

↑上段左から石川五ェ門役の井上真樹夫さん、次元大介役の小林清志さん、峰不二子役の増山江威子さん、ルパン役の栗田貫一さん、ラリス教授役の小山武宏さん。下段左からテオ役の久保田恵さん、アレクシウ役の槐柳二さん、アブリオ役の山口勝平さん。その他銭形警部役の納谷悟朗さんも参加したぞ

トピックス ピノビィーが各地を訪れた！ 夏休みの巡業レポートをお届け！

ハドソンから発売中のGBA用ソフト『ピノビィー&フィービィー』。このピノビィーが夏休みに首都圏の各地を巡業したぞ。まず7月20〜21日にはゲームショップにてピノビィーの紙芝居を披露。それから8月1〜2日には上野、秋葉原、池袋を歩いてピノビィーをアピールしたのだ。

←紙芝居を話すのはプロの紙芝居屋さんなんだって

←秋葉原の町で看板を持ちながらゲームの発売をアピールしたのだ

©2002 NOISE／Nintendo ©水野十子 ©白泉社 ©2002 KOEI Co.,Ltd. ©1999 2000 2001 2002 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

スーパーマリオサンシャイン本 製作ラストスパート!

この夏の目玉『スーパーマリオサンシャイン』の攻略本が、いよいよ9月5日ごろに登場します。今回の攻略本は「NintendoDREAM」の『スーパーマリオサンシャイン』攻略班がそのまま引継ぎ、おなじみの編集者たちがクオリティの高い内容を目指します。

攻略本としての基本コンセプトは、全シャインのゲット方法をできるかぎり詳しく、かつわかりやすく紹介すること。そのため「マップ攻略」ではほぼ全ページでさまざまなアングルのマップを掲載し、視覚的・直接的にマップの構造や攻略ルートを説明します。マップは独自にCGで制作し、ストーリーごとの変化にも細かく対応。さらに一部の部分的なマップに関しては立体マップを書き起こして、よりわかりやすい作りになっています。

また巻末には、コンプリート攻略として、全シャイン、青コインの取り方の一覧を掲載。それぞれにチェック欄を設け、取ったものをチェックできるようになっています。単に読むだけでなく、「書き込んでつぶしていく」ことで、ゲームの達成感を引き立て、面白さを満喫できるようにしています。

NintendoDREAM本誌攻略スタッフが作り上げる

ワシでも破れない256Pの極厚本だ

マッスル・イガリン

今まで作ってきたゲームキューブの攻略本の中では、最大ボリュームとなる「B5判256ページ」で製作中だ! ペラペラの紙でできた電話帳なら破れるワシでも、上質な紙の256ページの厚さはさすがに…。見た目だけでなく中身もボリューム満点で、中身は基本的に3部構成。「マップ攻略」で集めた青コインやシャインのゲット方法は、ワシの汗と魂と筋肉の結晶じゃい!

3部構成で攻略するぞ!

●ドルピック島の歩き方●

ゲーム開始から、ストーリークリア、シャインゲット、そして新たなステージの出現など、ゲームの流れを解説。登場キャラクタもすべて紹介していくぞ。

●マップ攻略●

ステージ全体を把握できる基本マップと、詳細マップ掲載し、各ストーリーの発生場所やアイテムの場所を解説だ。

●コンプリート攻略●

全シャイン&青コインの取得法をまとめ、それぞれチェック欄を設けてすぐに調べられるようになっているのだ。

書き起こしマップの仕上がりに注目してね

ハシモ

実際にゲームをプレイしながら作ったマップは、すべてCGによる書き起こし製作。観光ガイト的な雰囲気で、マップ上のポイントを紹介して、とりたいアイテムもすぐにわかるよ!

←このように出来上がったマップにストーリーの発生場所や、アイテムの場所を示すのだ

キラキラ光るカバーですごく目立ちます!

岡ちゃんねる

カバーの表裏に渡って1枚の横長イラストを採用します。カバーの表面にはキラキラと光る特殊加工を施して、「太陽」「波」のイメージを視覚的に表現しているんですよ。

➡まだ製作中ですが、このカバーにキラキラ加工が施されます。実際の仕上がりは、本屋さんで確認してね!

スーパーマリオサンシャイン オールシャインゲットブック 9月5日ごろ発売予定

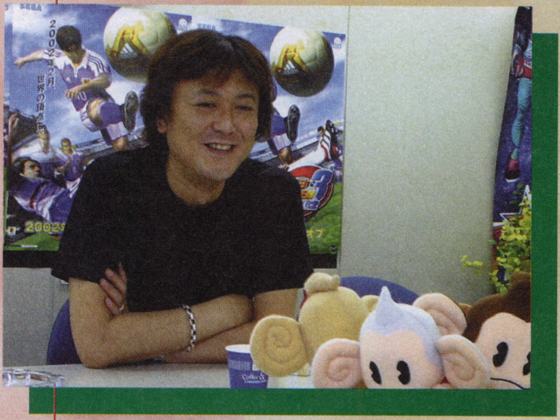
ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2002 Nintendo

DREAM INTERVIEW

←セガの大きなカンバンを持ってるのは、広報担当の清野朝実さん。今日もセガのために飛び回る毎日です

セガの巨匠たち



名越 稔洋さんの新作>>>
スーパーモンキーボール2―― 22ページ

名越稔洋 Toshihiro Nagoshi

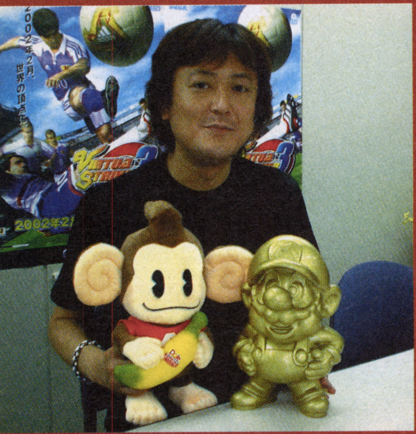
アミューズメントヴィジョン

鈴木裕 SEGA-AM2 Yu Suzuki

其の二

2号連続でお届けした、
セガの巨匠インタビュー。
2回目の今回は、任天堂と
強力なコラボレーションを
展開中の名越稔洋さん。そして
世界的なゲームメーカー・セガの
開発者の顔として、広く知られる
鈴木裕さんの登場です。
2人の巨匠の名言の数々、
じっくりお楽しみください。

Toshihiro Nagoshi



名越 稔洋

アミューズメントヴィジョン

●なごしとしひろ／1965年、山口県生まれ。'84年セガに入社。『デイトナUSA』シリーズや、『スーパーモンキーボール』シリーズなど、代表作多数。現在、『F-ZERO GC/AC（仮）』を制作中。アミューズメントヴィジョン社長。

インタビューの3番手は、GCで早くも2本のソフトをリースした、名越稔洋さん。任天堂とのコラボレーションの話もしっかり聞きました。

いろんな人に愛されたい『スーパーモンキーボール2』

—— 『スーパーモンキーボール2』は、新しくストーリーモードが加わり、アイアイの表情がとても豊かになりましたね。(注：紹介記事は22ページから)

名越 これから、このソフトの将来を考えていこうとすると、コンテンツとしてひとり歩きする部分があるんです。自分らが予想もしない方向に…(笑)。そこは僕が決めるんじゃなくって、みんなが求める道を歩かしてあげるのが正しいと思うわけです。でも、限界はありますけどね。ま、サルがトラになったりすることはないにせよ、ミッキーマウスやマリオがそういう進化をしてきたので、彼(アイアイ)もちょうど成長期に入ったのかなと(笑)。ただ、その成長期に入れたのは、ユーザーのみなさんに受け入れられたおかげもあって、進むべき道が徐々に決まりつつあるわけだから、まだまだ彼は変わると思いますよ。

—— 裏設定もあるんですね。アイアイとミーミーが未来に結婚していたり…。

↑未来ではめでたく結婚していたアイアイとミーミー。ベイビーは彼らの子どもなのだ

名越 そうですね。実は正体もやや一人歩きするところがあって(笑)。もともとはこのソフトは、子供向けというよりは、じわじわといろんな層の人たちに愛される商品にしたかったんで、いま、これを作りながら、そのへんを目指している感じなんです。

—— 前作は女の子にも人気が高かったようですね。

名越 そうですね。購入者のアンケートを見ても、セガとして考えたら、ビックリするような結果が出ていて…。約60パーセントは小学生で、そのなかの20パーセントは女の子でしたからね。これまで自分が作ってきたゲームで、こんな割合になることはなかったですし、セガにとっても極めて異例のことだと思います。『サクラ大戦』のようなものをはずせば、女性の割合は少ないですからね。

—— もともと、そのような層を狙っていたわけではないんですか?

名越 そうじゃないんですよ。そうなればいいなあとは思ってましたけど、その層がとれたのは嬉しい驚きです。

—— 前作はキャラクターとシステムはどっちが先だったんですか?

名越 システムが先だったので、それでキャラクターが後になりすぎた感じがあって。そこが反省点だったので、今回は彼らの出番を増やし、ストーリーも加えてきたわけです。

—— ストーリーモードがあって、表情が豊かになっているのを見ると、深みが出た印象がありますよね。そのあたり、グッズのほうにも強化しようという狙いがあったりするんですか?

名越 そうですね。『2』の評価が前作よりも更にいいと思うので、セガ本社もバックアップしてくれて、ソフトの本数もたくさん出してもらえると思っています。そのへんは期待していますね。

—— 発売は「秋」ですよね?

名越 そう発表していますね。

—— じゃあ、東京ゲームショウ(注)で出展してから発売ということに?

名越 そうなるでしょうね。それから、今作では英語表記をほとんどしていないんですよ。ほとんどカタカナやひらがなにしているので、そのひとつをとってもルックスがだいぶ変わりましたし、タイトルもカタカナにしましたからね。

—— 確かにそうですね。

名越 それで、『スーパーモンキーボール』の仕切り直しができるんじゃないかなと思ってるんですね。

—— だから、単純に『2』とは言えないところがあるわけですね。

名越 そうですね。ゲームは『1』の延長線上にありますけど。

—— 今後は、『スーパーモンキーなんちゃら』という、新しい展開もあり得るんじゃないですか?

名越 ええ。そのような要望は増えてきていますね。とくに海外では「ぜひ!」という感じで。

—— 純粋なアクションゲームにしたりとか…?

名越 考えてはいます。

—— RPGにしちゃったり(笑)。

名越 まあ、どこまでやるかはわかんないですけど(笑)。広告展開の話をすると、日本であればゲーム性をわかってもらいつつ、キャラクターが愛されることを念頭に置きながら広告を作るんです。でもアメリカでは、雑誌の見開きをいっぱい使ってアイアイを大きく出すようなことをするわけです。「それだとゲームがわからないんじゃないの?」と聞くと、「いや、ゲームのことはみんな知ってるから。このキャラクターの商品がまた出るということさえ伝われればいいんです」と言われると、アメリカでの認知度はとても高いなあと…。日本でも早くそうなりたいと思うんです。

↑アメリカのゲーム雑誌に掲載された『スーパーモンキーボール』の広告がこれ。キャッチコピーは「パラシュートも、シートベルトもないけど、大丈夫」

遊びやすくなってすべての面でパワーアップ!

—— 『スーパーモンキーボール』も2作目で、ゲームキューブのことが、かなりわかってきたんじゃないですか?

名越 キューブというハードに対しては、ずいぶんこなれてきたので、表現はだいぶよくなってきたと思います。でも、今どきグラフィックスの向上という言い方も何ですけど、『2』ではますますとレベルがあがったと思います。あと、前作は淡泊だとは思っていなかったんですけど、『2』に比べたら淡泊に見えるようなところはありますね。でも、手が込んできたために、遊びのテンポが悪くなったりするのはよくないので、そこはバランスを見ながら調整しています。それで現段階のものを見たときに、「いい出来になっているな」と掛け値なしに思いますね。ムービーひとつとっても、何度見ても飽きないですからね。それにリアル系のムービーじゃないのもいいなと思いますね。あれをまとめて何かを出したいくらい(笑)。ただ、あんなに長くてちゃんとしたムービーじゃなくって、ちょこちょことしたものが入ってればよかったんですけど(笑)。でも、うちの会社には職人が多いですから、気がついたら大したものになっていたんです。

—— 開発現場の人たちががんばっち

【注】東京ゲームショウ＝今回はGCやGBアドバンスソフトも多数出展されることが予想される、日本最大のゲームショウ。9月20日より3日間、幕張メッセで開催予定。

やったわけですね。

名越　やっぱりがんばりますよね。ビックリしました(笑)。

⬆背景などのグラフィックが格段に向上した『スーパーモンキーボール2』。キレイだなあとうっとりしてると、落下してしまうので、注意しましょ

――　スタッフは前作と同じですか？

名越　ほぼ一緒ですね。ボリュームが増えたぶん、『バーチャストライカー』のチームの手が空いてきたということで、手伝ってもらったりしてました。

――　それで、『2』にも『バーチャストライカー』のノリのパーティゲームが入ってたりするわけですね。

名越　もちろんそうです。

――　今回のパーティゲームでいちばんのオススメは何ですか？

名越　どれもいいと思うんですけど、みなさんはきっと新作に目がいくでしょうね。個人的には前作のバージョンアップについて自信があります。前作ではできなかったことが入ってたり、もう1度考えなおして、「こういうルールを加えるともっと面白くなる」というのを入れて、時間もかけて作りあげましたので、完成度はすごく高くなっていると思います。それだけに、これから先の『スーパーモンキーボール』をどうしていくか、じっくり考えなきゃあいけないんですけどね(笑)。パーティゲームの数を増やせばいいのか、それとも取捨選択していくのか、難しいところですね。

⬆E3では、『マリオパーティ4』をおさえて、見事ベストパーティゲーム賞を受賞した『スーパーモンキーボール2』。写真の「モンキーフットサル」なんて、後ろから見る人もいっしょに楽しめるのだ

――　今作には12本のパーティゲームが入っていますけど、それぞれ独立したものだけに、作るのも大変でしょうね。

名越　やっぱり大変ですよ。デバッグひとつとっても違うし、それは大変です。

――　グラフィックやパーティゲーム以外で、どんなところが変わりましたか？

名越　今回はボタンみたいなものが出てきて、それをボールで踏んで扉を開けたりするような仕掛けが入っていたり、まあ自由度が高いので何かをしなければクリアできないということではないんですけど、それをすることによって結果が違ってきたり、ワープのできるゲートがあったりとか、そのへんはちょこちょこ変わってますね。

――　ストーリーモードでは、好きなステージからはじめられるようになっていますよね。あれは、ビギナーの人たちも意識したわけですか？

名越　あれは、前回も入れるかどうか迷ったんですが、時間がなくってできなくて(笑)。だから、今作を作るにあたって、あれは真っ先にやったことなんですね。

――　それで、ずいぶん遊びやすくなりましたよね。

名越　そうだと思いますよ。難易度表示もして、バナナの本数が多かったら難しいということを伝えていますからね。それにセーブもマメにできるので、そこはいいかなと。

――　確かにセーブはいいですよね。前作では苦い思いをたくさんしました(笑)。

名越　そこはクラシックなゲームだったんですよね。

――　難易度的には前作と比べて…？

名越　ほぼ一緒なんですけど、セーブができるようになって、仕組み的に楽になったりとか。感覚では変わらないんですけど、前作と今作を横に並べて遊ぶとわかるんです。実はカメラの位置を変えたので、ずいぶん遊びやすくなったはずですね。

――　E3ではGBアドバンス版も出展されてましたけど、『2』とつながるような展開は…？

名越　(いきなりのけぞって)いや、いや、いや、それはしてません。つなげるのって、やっぱり大変なんですよ～(笑)。

――　GBアドバンスとの連動については興味がないわけじゃないんですね。

名越　単純に大変なんですよ。でも、それは技術的なことじゃなくって、企画的なものなんです。やっぱり考えないと、アイデアは出てこないし、これって、ある種のネットワークゲームでしょ？　だから、つなげるだけで楽しいというもんじゃないし、ましてやブロードバンドのネットワークでもないわけで、僕らがいま、『F-ZERO』で家庭用ゲーム機とアーケードをつなぐということに苦心しているのと同じように、面白くするのはとても大変なことなんですね。つなぐのはカンタンなんですけど。

――　確かに面白くなければプレイヤーもつながないですしね。

名越　でもまあ、徐々に「こうすると面白い」というのが見つかってきました。だからそこは、期待してほしいですね。

――　あと、ゲーム的に言うと、動きセンサーに対応させることも…？

名越　あれは、仕組み的にはいいと思うんですけど、コスト的に難しい面があるんです。やっぱり携帯ゲーム機のソフトは安いほうがいいと思いますからね。

任天堂とコラボレーションすることになった経緯は？

――　さて、やっぱり『F-ZERO』のことも聞かなきゃいけないってことで。

名越　ふふふっ(笑)。

――　答えにくい質問が来たなって感じでしょう？(笑)。お話できる範囲で結構ですから、任天堂とのコラボレーションが実現するにいたった経緯を教えていただけませんか？

名越　そうですね…。まあ、任天堂さんと一緒に仕事をするようになって、『スーパーモンキーボール』をローンチ(GCと同時発売)で出したくらいですから、おつきあいはほどほどあって、トライフォース(注)のビジネスの話も結構早い段階から出ていたんですよ。セガにはナオミという業務用基板がありますけど、ドリームキャストが終わったことによってメリットが目減りしていて、将来的なことを考えると、どんなビジネスを展開するのが正しいのか考えたわけです。そこで、ゲームキューブのソフトを業務用にもっていくというのはアリかなあと。で、そこでトライフォースの基板を供給するだけというものアリなんですけど、「せっかくだから、何か新しいプロジェクトをやりたいですね」という話からはじまったんです。そこで…。

――　(身を乗りだして)…そこで？

名越　そこで…、話し合いを進めるなかで、「ゲームキューブと互換性のある基板ならではの面白いものを、何か作れないか？」という考えから、任天堂さんと共同で1本ゲームを作るというチャレンジブルな試みをやってみようということになったんです。

――　なるほど。でも、それですぐにタイトルを『F-ZERO』にしようと決めたわけですか？

名越　いくつか候補があったうちの1つだったんです。

――　他にも、いろんなタイトルがあったわけですね。

名越　ええ、いろいろありましたね。でも、その中には『マリオ』はありませんでしたけど(笑)。

――　そんなふうに『F-ZERO』に決まったんですか？

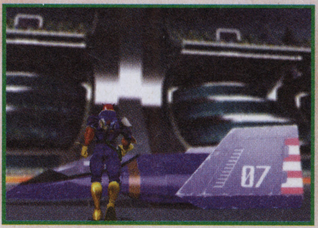
名越　その場での即答に近かったです。

――　名越さんのほうから希望を伝えて…？

名越　そうです。「これがやりたい」ということで決まったというか。レースゲームなら面白くする自信がありましたし、それで任天堂さんも、「いいですよ」と。

――　数年前には想像もできなかったことですよね。

名越　そうですね。ビックリしました、自分でも(笑)。



⬆マシンに向かうキャプテン・ファルコンの後ろ姿。エフゼロマシンのキズなどが、とてもリアルに表現されていて、レースの激しさが伝わってくるのだ。細かい描きこみがAVらしい

――　E3で名越さんにお会いしたとき、『F-ZERO』マシンにキャラクターが乗っているのが楽しいという話でしたね。

名越　そこでの技術的な負担は結構あるんですよ。もちろんレース画面に入ってしまえば、キャラクターが見えなくなるので大したことはないんですけど、直感的な感覚が違うわけです。クルマがあってそれに挙動を与えてるんじゃなくて、ちゃんとパイロットがいて、彼にクルマの操縦をさせてるという気持ちで作るから、そこがすごく新鮮なんですね。しかも、ヘルメットにレーシング

【注】トライフォース＝任天堂、セガ、ナムコの3社が協同で開発したアーケード用のGC互換基板。トライフォースの登場によって、『F-ZERO』だけでなく『スターフォックス』など、これまで任天堂ハードでしか遊べなかったソフトがゲームセンターでもプレイできる日は近い？

スーツ姿じゃなくて、あのようなクセのある連中が出てますから…。かわいいなあと、単純に思いますよ(笑)。

―― パイロットのひとりMr.EADはマリオっぽかったりしますから、キューブ版では、リアルっぽいアイアイが新キャラで登場するようなことも?(笑)。

名越 さあ、どうなんでしょう…(笑)。このゲームを作りはじめて感じたことは、最近はいろんな意味でゲーム制作の効率がよくなったし、不必要なところはだんだんカットするようになっちゃったんですけど、自分としては原点に戻ったようなところはあるんです。だから、『F-ZERO』って、単なるレースゲームじゃないんでしょうね。一種のキャラクターゲームなんだろうなというのが、最近改めて感じたことなんですね。

―― E3では映像出展だったわけですけど、印象に残ってる評価はありますか?

名越 露出が大きくなかったので、声としてはあまり聞けなかったんですけど、見た人からは「いいじゃないですか」という評価をもらいました。でも、任天堂ブースはとくに混みますから、「どこにあったんですか?」という声もあったりして(笑)。でも、ウチらなりの、あの時点での責任は果たせたと思いましたね。

―― それにしても、とてもテンポよくキューブソフトが出てますけど、アミューズメントヴィジョンには、何人のスタッフがいるんですか?

名越 新人を入れて50数人ですね。

―― そんなに少ないんですか? 社長として、かなり厳しく仕事を強いるようなことをしてませんか?(笑)。

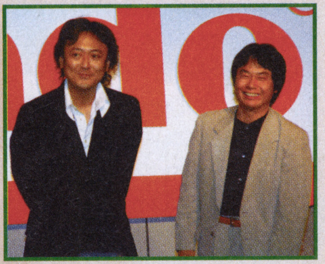
名越 そう言うほど厳しくないと思うんですよ。一昔前のアナクロな時代と比べると、ゲーム業界も変わったので。当時に比べたら人権も尊重された職場になってると思いますよ(笑)。

―― でも、アミューズメントヴィジョンは体育会的な感じで?

名越 それは、ややありますけどね。女性が夜中に働いてたりとかありますけど、これはゲーム業界に限らず、モノを作る現場であれば、ピークの時期というのはあるんで。でも、いいことだと思うんですよ。年に3本もコンテンツが出ていくというのは、クリエイターとしても、会社としても長続きしていきますから。いいペースだと思います。

任天堂ハードでソフトを作って、よかったことは?

名越 いろんなよかったことがありますね。『F-ZERO』で一緒に仕事をするようになりましたけど、それまでは肩を並べて仕事をするようなことはなかったですから。そうするとその企業のポリシーの一部に寄りかかることになるので、「それが何なのか?」と見極めたい気持ちがすごくあって、それはずいぶん勉強になりましたね。あとは、キューブのスペックを見て、あまりみんなが大きく取り上げていないですけど、スタイルが独自性から汎用性に変わっているんです。作りやすい、表現しやすい、果ては「これぐらいのレベルのプログラマー人口が多いから、これぐらいのスペックがなきゃいけない」ということを、ちゃんと考えていらっしゃるんだろうなと思わせてくれるところが、「さすがだなあ」と思います。まあ、任天堂にそんな魅力があったからこそ、この仕事をはじめたわけですし、僕がこう感じるのも想像どおりのことなんですけどね。



↑今年のE3では、宮本さんとのツーショットも実現。名越さんは、入社試験を受けようとしたほどの任天堂ファンなんだけど、京都勤務と聞いて断念したんだとか

任天堂社長に岩田さんが就任したことについて

名越 僕はとてもいいことだと思います。かといって、「新体制」という言葉に続くキーワードは「変化」だと、よく言われますよね。でも、任天堂って変化する必要があるのかなと思うんです(笑)。その意味で、ちょっと微妙なんですよね。なぜかというと、世界一のソフトパブリッシャーだし、ずっと成功を続けている会社だから…。でも、それはそれとして、任天堂は1位だけど、任天堂にとってベストかどうかについては、あの任天堂さんだけが知ってる悩みだと思うんです。その理想に向かっていくために、必要だった人事だと僕は思うので、その結果を任天堂さんはたぶん出してくれると、ユーザー的視点ですけど、とても期待しています。

アミューズメントヴィジョンで最も誇りに思えることは?

名越 うちの会社でですか? う〜ん…。僕は社長をやってますけど、半分以上はクリエイターの仕事なので、立場的に…、たとえばひとつモノを発言するにしても、それがどの視点からしゃべっていることなのか、社員の人から見たら戸惑うこともあると思うんです。僕もそこには気を遣っているけれど、どこまでそれが伝わっているか、心配になることもあるんですね。しかしながら僕は開発現場を愛しているし、現場の人もタイトルを通じて僕の仕事を尊重してくれるところがあるので、そのような組織の成り立ちがいちばん自慢できるところですね。

―― ひとことで言うと、チームワークがいいということですね。

名越 そう、チームワークがいいんです。

10年後は何をしてる?

名越 そのとき47歳でしょ。やっぱりゲームを作れていたら、ゲームを作ることに携われていたらいいなあと思います。10年後もいまと同じようなスタイルで作れているかはわからないですけど、たぶん作り手の主役は変わっているでしょうね。そのときの主役たちが、かかえている悩みに対して、僕がうまくアウトソーシング(外部から、組織などをうまく運営すること)していけるようになっていれば、いちばん健全なのかなあと思いますね。最近になって徐々にそういう風に考えるようになって…。「遅いよ」って言われそうですけど(笑)。何がキッカケで、そう考えるようになったのかは、僕にもわかんないです。ただ、人材の育成というよりは、むしろ仕事を引き渡すというか、引き継がせるというか、そういうことが大事だと考えるようになってるんですね。

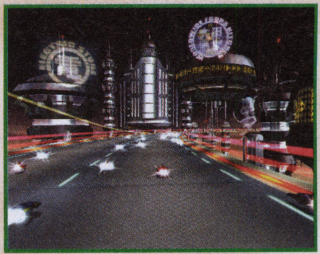
―― 後進に道を譲るということですね。

名越 そうです。気がつくと、僕が「まだ、まだ」と思っていた連中が、想像以上にたくましくなっているのを感じるし、そういうときに、ふと「彼らがもっとやれるように準備をしなきゃいかん」と考えるようになりましたね。

最近、最も気になるゲームは?

名越 う〜ん。これは昔から言ってることで、エゴにとられるとイヤなんですけど、気になるのはやっぱり自分のゲームですね。自分のとっかかっているゲームが世界でいちばん気になるゲームです。そう考えていないと、たぶんマズイと思うんです。自分の作っているもの以外でって言われれば? う〜ん…、『ゼルダ』を早くやりたいなあ(笑)。

―― 同感です(笑)。



↑『ゼルダ』も気になるけど、『F-ZERO GC』も気になるのだ。レースの舞台になる未来都市も、よ〜く見ると、アジア的な雰囲気がムンムンしていて、とてもいい感じ

1ヶ月間、休暇がとれれば何をしたい?

名越 何かはするんでしょうけど、アタマのなかでは、たぶんゲームのことを考えているでしょうね。僕は家のい

ろんな場所にメモ帳を置くようにしていて、何かを思いついたら、そこに書くわけです。最初はメモ帳を1つだけ置いていたんですけど、その場所に行くのが面倒くさいし、寝てるところで、いいアイデアを思いつくこともあって、そこまで行くのが面倒だから、じゃあベッドのそばに置こうと。メシを食ってるときに思いついた時用に、食卓にも置こうと。それでメモ帳がどんどん増えていくわけです。この方法は北野たけしさんがやってるらしいんですけどね。僕はゲームのことが気になってしょうがないし、しばらくして、そのメモを見つめ直して、「これを書いたとき、オレは何を考えていたのか…」って呆れることも、たまにあるんですよ（笑）。でも、そこに書いたアイデアが、ゲームの大事な部分になることも事実としてあるんです。だから、アイデアって不思議なもので、たくさんの時間をつかったから、たくさんのお金をつかったからいいものになるわけじゃないし、お金はかかっていないのに、ほんの一瞬ですばらしいアイデアが生まれてくることがあるんですね。あとはそれを、いかに拾い上げて、ゲームに反映させることができるのか。そのようなことは意志の強い人や執念深い人だったらできると思うんですけど、多くの人はたぶんアイデアを思いついても見逃すし、メモをとるのは面倒くさいでしょうね。

―― メモをとるのは大事ですよね。ところで、休暇に関する質問だったんですが、名越さんはホントに仕事とゲームが好きなんですね（笑）。

名越 そうですね（笑）。やっぱり会社のことがいつも気になっていて…。開発現場をコントロールするときも、もちろんノルマがあるから、それがいちばんの基準になっていくんですけど、スタッフのどこをたたいても何も出てこないだろうなとか、そろそろたたかせないといけないかなみたいなことをいつも考えてるんです。それで、たとえば水の上に葉っぱがあって、直接それにさわることができないんですけど、波をたてて葉っぱを思ったように動かすような感じ…。本当は葉っぱをつまんで、自分が置きたいところに持っていくのがカンタンなんですが、それをやると「乱暴だ」と言われちゃうし、ルール違反になるので、僕が波をたてて「あっちのほうに動け」みたいな感じで葉っぱを動かすみたいな…。組織を動かすのって、そんな感じなんですね。

無人島に持っていきたいゲームは？

名越 いまだったら何だろう…。1人ですよね…。う～ん、そう、だなあ………………………。

―― 時間がないので次の質問に入ります（笑）。

名越 う～ん…………………。

↑名越さんが、『スーパーモンキーボール2』を選ばなかったのは、自分で作ったゲームは無人島に持っていきたくないということ？　長～く、何度も遊べるので、最適なゲームなんだけどね

1億円を好きに使っていいと言われたら？

名越 ああ、僕、すぐ使うと思う（笑）。たぶん、フツーに使うと思うんですよ。いや、ホント。お酒を呑んだり、モノを食べたり、服買ったり、何台もつぶした自転車をまた買ってみたり。昔から浪費癖があるんです。それだけはもう治らないですね。昔、100万円もっていたとき、1晩で50万円呑んでましたからね。そういう人間なんです。でも、まだ50万円残ってるじゃん、という考え方をするんです。僕は言い訳のように言いたいのは、100万円は大金で、50万円も大金だからこそ、「50万円残ってることがウレシイね」って。「だから50万円はつかえるぞ」みたいな（笑）。僕、貯金がないんですね。だから、1億円あったら、何にも残らないように使いたいですね。それに、部下にも言いますもん、「お金は残すな」と。たぶん、貯金ってある種の贅肉みたいなものだと思うんです。貯金があることによって、フットワークが重くなって、生き方も変わってくると思うんです。僕は一種の芸人みたいに生きてるところがあるので、「お金がないなあ、じゃあガンバロー」の精神でやっていきたいと思ってるんです。

好きな女性のタイプは？

名越 変わるんですよ、よく（笑）。見た目だと…、これ言うと、カミさんに怒られるかな？（笑）。背の高い人が好きなんです。僕は181センチあるので、相手は173センチくらいがいいんですね。

いま、最も関心があることは？

名越 やっぱりゲーム…かな？　あとは手前ごとですけど、今回セガ本社の役員（注）になったので、少しはセガのことも考えるようになりましたね。前からセガのこと考えてなかったのかというと、考えていたんですけど、役員になってもっと具体的に考えるようになりました。それで、思った以上にワクワクするところがあって、前向きな視点でとらえれば、すごくチャレンジングな話なので…。セガの将来ということが、いまいちばん関心のあることですね。実際に自分でセガを変えていける立場になったので、興味というよりは、アタマのなかで占めるウェイトが増えましたね。

生まれ変わるとしたら何になりたい？

名越 考えたことないですけど、女がいいですね（笑）。しかも173センチくらいの（笑）。なんかねえ、年を追うごとに女性のほうがトクなんじゃないかと思うようになってるんですよ。たぶん女性にも、いろんな大変なことがあるとは思うんですけど、なってみてから悩もうかなと（笑）。

将来ゲームクリエイターになりたい人たちへ

名越 僕らの世代で、ゲーム屋さんになろうとした人って、高校生からめざしていたのは何万人かに1人で、大学生からめざす人でも何千人に1人だったと思うんです。でも、いまは小学生の段階で、ゲーム屋さんが将来の夢の上位に入るようになって、この業界に入るために大学を選ぶような人もいたりするわけです。それはそれで産業的にはいいことだと思うんですよ。だけど、モノを創るという観点で、厳しい言い方をすると、最終的には、才能や素養があるかないかが決め手になるんで、そこに興味をもってほしいですよね。プログラマーになるか、デザイナーになるか、プランナーになるか、それは最終的に自分の向くアプローチをしたらいいと思うわけです。近頃は、業界のことをたくさん知って、ゲーム屋さんになる下準備をしようとする人たちが、とても増えてるように思うんです。でも、それはどの会社に入るかによって、ぜんぜん違うし、そんなことはまだ気にしなくていいから、いまは「自分だったらこんなものを創る」とか、もしくは「いまのゲームのカタチはこうだけど、将来はこうなるんじゃないか」とか、「このゲームが面白いのは、なぜなのか？」とか、純粋にゲームに対する、モノづくりに対する興味をたくさん持ってもらって、日々をすごすのがいちばんだと思います。ただでさえ、インターネットが当たり前のようになって、いろんな情報を手に入れることができるようになりましたけど、表にでてくることが、すべてではないですからね。そこに本物のリアリティがあるわけじゃないんですよ。そのようなことは、ゲーム業界に実際に入ってみて感じればいいことであって、あまりアタマでっかちにならずに、モノを創る人間になるためには、自分が何をしたらいいのかを考えたらいいと思いますね。

【注】セガ本社の役員＝今年の6月に発表された、セガの役員人事で名越さんは「次世代開発基盤構想担当」の執行役員に。また、鈴木裕さんや前号に登場した中裕司さんらも常務執行役員として名を連ねているのだ。

鈴木裕

SEGA-AM2

●すずきゆう／1958年、岩手県生まれ。83年セガ・エンタープライゼスに入社。『ハングオン』や『バーチャファイター』シリーズ、『シェンムー』など、話題作を数多く生み出した、セガを代表するクリエイター。SEGA-AM2代表取締役。

巨匠インタビューのトリは世界的なゲームプロデューサー・鈴木裕さんの登場です。ニンドリとしては初めてのロングインタビューです。

ヒトのサイズにピッタリのゲームキューブ

── まずは、ゲームキューブ参入、ありがとうございます(笑)。

鈴木 どういたしまして(笑)。

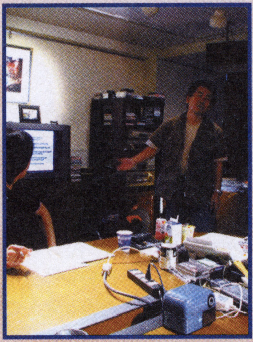
── 7月19日に出たばかりの『ビーチスパイカーズ』は、発表からわずか3ヶ月強の発売ということで、さすがAM2、開発スピードがとても早いですよね。

鈴木 「作るのが早いとほめてもらったよ」って、開発スタッフに言っておきます(笑)。

── 実際にゲームを作ってみて、ゲームキューブの感想はいかがですか?

鈴木 何と言いましょうか。ものすごく素直に、僕の感覚をしゃべると…(と言って、急に立ち上がる鈴木さん)。

── ???



←いきなり立ち上がった鈴木さんに、ニンドリもビックリ。まるで、プレゼンテーションを聞くようなインタビューだったのだ

鈴木 (そばに置いてあったゲームキューブに指をさしながら)、…カワイイ。

── 急に立ち上がって何が起こるのかと思いました(笑)。確かにキューブはカワイイですよね(笑)。

鈴木 率直に、鈴木裕がこのゲーム機のことをしゃべろうとすれば、やっぱりカワイイとか、愛しく思えるゲーム機だなあという感じなんです。

── 宮本さんのライバルとも称されてきた鈴木さんから、そんな言葉が聞けると、とてもウレシイですね。

鈴木 ゲーム機って、こうあってほしいなと思えるようなカタチをしてるし、トイとしての顔もきちっとあるし、そのへんの考え方がいいですね。それに持っててウレシイとか、それにちょっとほめ言葉には聞こえないかもしれないんですけど、いい意味ですごく手頃な感じです。

── それは身近な感じということでしょうか?

鈴木 そうですね。昔、日本に導入されたメーター法は、光の進む距離が起源になっていますから、人間の生活とはかけ離れていたりするんです。でも、もともと日本には尺貫法があったり、外国にもヤードという単位があって、そっちのほうが人間としてなじみやすかったりするわけです。

── 感覚的に、ヒトの体にとてもなじみやすいと…。

鈴木 そうです。ゲームキューブというゲーム機は、まるで畳のように、つきあいやすいカタチだったり、色だと思います。

── ゲームキューブのデザインコンセプトは「フレンドリー」ということなので、まさしくそういうことを実現しているというわけですね。

鈴木 ええ。そんなよさを感じるんです。それをデザイン面だけでなく、機能面に掘り下げていっても、そのようなポリシーが感じられるんです。

── ゲームが作りやすいという話は、開発者の人が、みんな言ってますね。ところで、任天堂との打ち合わせのために、京都へは何度か行ったのですか?

鈴木 何度か行きました。任天堂はキューブみたいな社屋でした(笑)。

── あははは。ホントにそうなんですよね(笑)。

鈴木 「どうして建物の色が白いのかな? キューブの色に合わせればよかったのに」って(笑)。

── それはちょっと色的にキツイかも(笑)。それで、実際に行ってみて、どのような印象を持ちましたか?

鈴木 まあ、一言で言うと、「ジェントルだな」と思いました。

── とても紳士的に鈴木さんを迎えてくれたと。

鈴木 やはり、京都という土地柄もあるんでしょうけど、どなたもジェントルでした。それに、深く物事をとらえていて、表面的な会話で終わることはありませんでした。たとえばアメリカに行くと、よくも悪くもビジネスライクな話になるんです。でも、任天堂さんにおじゃましたときは、日本の、ひじょうにいい習慣をきちっと持ってるなという印象でした。それはとても大切なことだし、その習慣は続けてほしいと思いました。

⬆鈴木さんは、昨年末に発売された「週刊プレイボーイ」で宮本さんと対談している。このとき「GCではナニ作ります?」という問いかけに、「AM2らしい作品を供給したい」と答えている

── それは、鈴木さんが岩手出身で、学生時代は岡山で過ごしたように、日本的習慣になじみが深いから、そんなふうに感じたんでしょうか?

鈴木 いいえ。アメリカに行って日本を見たり、ヨーロッパ人と話したりして、日本という国を違う国から眺めてみたときに、わかってくるんだと思います。岩手で生まれたからといって、杉の木がものすごく好きというわけではないんですよ(笑)。まあ、松茸はうまいけど(笑)。

『バーチャファイタークエスト』はそこにいるだけでも楽しい

── さて、AM2では、新作の『バーチャファイタークエスト(以下VFクエスト)』を開発中ということですが、これはいったいどんなゲームになるんでしょうか?

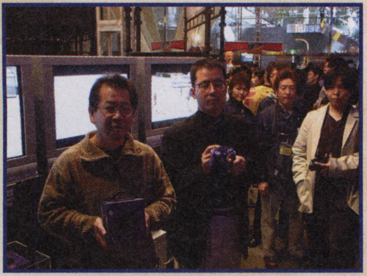
鈴木 う～ん。どんなゲームになるのかなあ(笑)。

── あの、「どんなゲームになるのかなあ」って、まさか…?(笑)。

鈴木 何も知らないわけじゃないんですよ、自分でやってるから(笑)。本当は話したいんだけど…。

── 開発中ということで、もちろん秘密も多いと思うんですが、可能な限りで結構ですので、お願いします!

鈴木 そうですねぇ。このゲームは、RPGのように書かれたりしてますけど、「RPGの要素も入るんじゃないかな?」という程度なんです。それで、アドベンチャー的な要素も確実に入ります。ただ、今度のゲームは、思考型ゲームのように、タイミングを見ながらゆっくり考えて、この街のあの人を訪ねてみましょうという感じで…。だからと言って、ストーリーを進めなければ、楽しさのモチベーションが続かないタイプ



↑3月に開かれたゲームジャム2で、キューブを持ってカメラマンにサービスする鈴木さん。この日に『バーチャファイタークエスト』の発表が行われたのだ

のゲームというわけではなくて、たとえば『どうぶつの森＋』のように、そこにいるだけでも楽しめるものになるでしょう。

―― ほう、それはとても楽しみですね～。

鈴木 それに比べると、これまでのシリーズの『バーチャファイター』は、対局に位置するゲームになりますね。格闘ゲームは非常にクリティカルなタイミングで闘わなきゃいけないわけで、カリカリの60分の1秒でボタンを押しわけられる人も出てくるわけです。そこで、たとえば、パイのパンチを2フレーム早くヒットするようにゲームを作るだけで、そのパンチだけですべてのキャラに勝ててしまいます。

―― それだけ、格闘ゲームは作るのが大変だと…。

←『バーチャファイター』の登場キャラのなかでも、技がスピーディで手数で相手を圧倒できるパイ。『VFクエスト』では、どんな感じに？

鈴木 ということは、3000もの技を作っても、そのような調整を1カ所でも間違ったら、それですべてのゲームバランスが崩れてしまうんです。そのくらい、格闘ゲームって、とても神経を使うジャンルなんです。

―― 同じ格闘ゲームでも、ピンからキリまであるのは、その調整力の差も大きいわけですね。

鈴木 ええ。そうやってできた、格闘ゲームのスリルや緊迫感は、それが好きな人にとってはたまらないでしょうけど、それが不得意な人にとっては、完全に排除されてしまいます。ですから、今度の『VFクエスト』を作るにあたって、普通の人に意見を出させると、「『バーチャファイター』ユーザーも楽しめて、『VFクエスト』としてもいいものを作りましょう」という発想になると思うんです。でも、もしそうしてしまったら、初めて『VFクエスト』を楽しもうという人が入り込む余地はなくなってしまいます。

―― 『バーチャファイター』をやりこんでいないビギナーにとっては、とても辛いゲームになるわけですね。

鈴木 ええ。それに、任天堂さんのハードって、僕がこれまでソフトを作ってきたドリームキャストなどと比べると、ユーザー層がまったく異なると思うんです。僕は、それがとても魅力的に思っていて…。だから、そのあたりのことをじっくり考えながら、『VFクエスト』を作ろうと思っていますので、楽しみにしていてください。今日、このソフトに関して話ができるのは、こんなところでしょうか(笑)。

AM2では、キューブソフトを複数本制作中？

―― これまでの作品を見ると、鈴木さんには「現実をゲームにする人」というイメージがありますね。

鈴木 でも、『スペースハリアー』(注)も作ったし。だから、そうでもないんです。それに、最近はヨーグルト屋さんも作ったし(笑)。

―― セガが運営する東京ジョイポリスで、デザートショップを鈴木さんがプロデュースした話ですね(笑)。

鈴木 「現実をゲームにする人」というイメージができたのは、たまたま僕がクルマ好きで、バイクに乗って楽しいという体験をしてきたからでしょう。それでゲーム会社に就職して、仕事だからということで、他社のレースゲームをやってみたら、自分が実際にクルマやバイクを運転する楽しみとは、まるで違う世界がそこにあって、「こんなんだったら、普通のクルマを運転したほうが面白いよ」と思ったわけです。その気持ちを素直にゲームに置き換えて、「ドリフトというのは普段はおっかないからみんなやろうとしないけど、そのようなものを楽しめるようにしたらヒットするんじゃないか」ということで、ゲームを作ったわけです。それがシミュレーション系のゲームの数々になっていって、そのイメージが強かったために、「現実をゲームにする人」と言われるようになったんだと思います。

―― なるほど。それで、『VFクエスト』の話に戻しますと、発売は来年ですか？

鈴木 来年は『バーチャファイター』の10thアニバーサリーですから、「間に合うといいな」と思っています。けれど、できるかどうかは別問題で、「現時点では別問題」と、ハッキリと書いておいてください(笑)。

―― わかりました(笑)。ところで、AM2では、ゲームキューブの企画は何本くらい動いているんですか？

鈴木 (広報さんのほうを向いて)まずいんでしょ、言っちゃあ？

広報 (きっぱりと) はい。

―― (それでもめげずに) 具体的な本数はムリにしても、複数本とか、別の言い方はできないでしょうか？

↑インタビューは、鈴木さんの仕事部屋で行われたんだけど、本人が描いた絵やシンセサイザーなどの楽器が置かれていて、スタジオとも、アトリエとも呼んでいいほどの立派な部屋だったのだ

鈴木 う～ん、とにかく複数は動いてますよ。

―― 『ビーチスパイカーズ』はすでに発売されましたので、『VFクエスト』以外に別の企画も動いているということですね(笑)。

鈴木 正式にゴーを出していないタイトルで、任天堂さんのハードでやりたいという企画はあるんですが、我々にも制作ラインに限りがあって…。それに、いろんな意見を総合的にまとめて、開発スケジュールが決まってくるわけです。だから、企画があがっているから、すぐに開発がスタートできるわけではないんです。でも、開発スタッフのなかでは、ゲームキューブはけっこう人気なんです。うちの開発の人は好きなんですよ、任天堂ハードおよび任天堂という会社が(笑)。

―― 任天堂が好きというのは、たとえば、どんな感じで？(笑)。

鈴木 「そこまで、任天堂が好きだって言うんだったら、どうして任天堂に入らなかったの？」って言ってしまうくらい(笑)。

一同 (爆笑)

鈴木 AM2には、そんなスタッフがいるくらい、任天堂はとても人気があるんですね。

―― スタッフは何人くらいいるんですか？

鈴木 いまは200人くらいですね。

―― セガの開発分社のなかでは最大規模ですよね。

鈴木 大きいですね。ただ、大きければいいというものでもないですけど(笑)。

―― そんなに多くのスタッフを率いるのも大変じゃないですか？

鈴木 大変は大変ですよね。でも、人数じゃないですよ。誰かがまとめてくれれば、僕は楽なんです(笑)。ピラミッドがしっかりできていれば、何人になっても管理はできるんです。「お釈迦さまも8人まで」って言うでしょう。掌握できるトップが8人の部下をきちっとおさえて、その部下が、また8人の部下をおさえて、というのがしっかりできていれば、何人になっても平気なんですよ。でも、やっぱり200人というのは大変ですね(笑)。

―― 確かに大変でしょう(笑)。

鈴木 それで、任天堂ハードのタイトルとしては、企画案は何タイトルか並

【注】スペースハリアー＝セガが1985年に発表したアーケードゲーム。空飛ぶドラゴンや高速の飛行機を撃墜するシューティングげーむ

んでいるんですが、ムリに部下に「これをやれ」と言ってもダメなんですよ。サッカーの好きな連中に対して、バスケのゲームを作れと言っても、いいものはできないんです。だから…（テーブルを軽くたたきながら）こちらが考えるように、予定どおりにはいかんのですよ（笑）。

―― そこを、がんばって、キューブでも楽しい作品をお願いします（笑）。

鈴木 話し合いのなかで、うちのスタッフが「これをやりたい」と言えば、それに決まる確率が高いので、決定前の企画であれば、任天堂のものはたくさんあるんですけど、まだ決まったわけではないので、この場でお伝えできないんです。でも、複数本の企画があるのは間違いありません。

―― それが実現するのを楽しみにしています。ところでGBアドバンスとの連動について興味は…？

鈴木 ありますよ。期間内にできあがるか、そういう問題になってくると思いますね。

―― つまり『VFクエスト』をGBアドバンスにつなげようと…？

鈴木 それも含まれます。『どうぶつの森+』も、GBアドバンスにつながるだけで、えらくウレシイじゃないですか（笑）。

↑「ビーチスパイカーズ」に出場中のアメリカのお姉さんたち

鈴木 裕さんと 一問一答

任天堂ハードでソフトを作って、よかったことは？

鈴木 初めて京都に行ったこと（笑）。あと、宮本さんを含め、任天堂に長く勤めている方とじっくりお話できたこと。それに、任天堂のゲームに対する考え方を聞けたこと。あとは、京都のお寺を見て、「やっぱり日本ってすごいなあ」って感じました。日本に対して、またひとつ誇りに思えるようになりましたね。キューブに関しては、誉めすぎかもしれませんが、みなさんが言うように本当にいいハードです。でも、ハードの性能がいいからソフトを作るのではなく、「僕も何かをやりたいな」という気持ちになることがとても大事だと思うんです。たとえば面白いゲームを作るのに、どんなハードでも作ろうと思えば作れるはずだし、ゲーム機の売れ行きとか、ハードの動向を重視してゲームを作ることもできるわけです。でも僕は、そのようなことはあまり重要だとは思わないんです。やはりゲーム作りというのは、作り手の気持ちがいちばん大切で、京都でジェントルな人たちに会ってきた僕としては、ゲームキューブでもいい仕事をしたいと考えているんですね。

AM2で、最も誇りに思えることは？

鈴木 う～ん…。特別な話じゃないんですけど、開発のスタッフは残業つづきでも、とても頑張ってくれてるんです。

―― 確か鈴木さんは、セガの歴史のなかで、最長の残業記録を持ってるんだそうですね（笑）。

鈴木 そう。月、356時間（笑）。

―― それはスゴすぎ！ ほとんど会社に住んでいるようなものじゃないですか（笑）。

鈴木 でも、この時間って残業時間だけですよ。それに本業時間の160時間が足されるわけです。

―― 1日17時間以上働いていたことになりますよね。それも1日も休むことなく…。

鈴木 ええ。自分でもそういう経験があるので、徹夜徹夜でがんばってくれてるスタッフの人たちには頭が下がりますし、誇りに思っています。

最近、最も気になるゲームは？

鈴木 我が社においては、麻雀ゲームをしかけているので、うまく成功してくれればいいなあと思います。あと、ワールドワイドで考えると、ネットワークゲーム…、PCも含めて新しいしかけができると面白いなあと思ってるんです。やりたいのはニュージャンルですね。たとえば、RPGとかじゃなくって、ちょっと新しいジャンルが生まれるといいと思ってるんです。いまあるゲームジャンルでは、特定の数のユーザーさんがいて、そこで新しいゲームを出しても、もともと同じジャンルにいたユーザーさんが移ってくるだけなんですよ。それって、同じ畑を耕しているようなもので、大きな成長はないと思うんですね。僕がやりたいのは、新しい畑を見つけるようなことなんです。ゲームでわかりやすく言うとニュージャンルのものですね。昔、僕が体感ゲームを作ったことで、そこに大きなマーケットが生まれましたし、ゲームが2Dから3Dに移行するにあたって、『バーチャレーシング』や『バーチャファイター』が牽引力になったのは間違いないと思うんです。それ以前は、ほとんどのゲームが2Dだったわけですが、そのすべてを3Dに置き換えることで、新たなマーケットが生まれたわけなんです。そのような類のことで、個人的には新しいジャンルを開拓できればいいなあと思ってるんです。

―― 鈴木さんはマーケットの開拓者でもあるわけですね。新しいジャンルについては、何かイメージ的にあるんでしょうか？

鈴木 それはね、いまは言えない（笑）。イメージはあるんですよ。あるんだけど、ね。

↑『セガ四人打ち麻雀MJ』を紹介するAM2のホームページ。この麻雀ゲームはアーケードで遊べるんだけど、携帯電話と連動するなど、新しい仕掛けがいっぱいなのだ

10年後は何をしてる？

鈴木 たぶん、何かを作っていると思いますよ。作るということが、僕にとって酸素みたいな感じですから、何かを作っていると思います。でも、ゲームを作っているかもしれないし、もしかすると盆栽をやってるかも（笑）。あれって究極の小宇宙だから。

―― ご両親は音楽の先生だったそうですね。だから、音楽関係のことをやってるとか？

鈴木 音楽をやっているとすれば、自分でやるよりも、何かをしかけてるんじゃないかな。たとえばライブハウスとか。

―― デザート屋さんの後は、ライブハウスをプロデュース（笑）。そう言えば、宮本さんの趣味はギターですので…。

鈴木 そう、宮本さんもギターが好きなんですよね（笑）。

―― どうです？今度はギターでコラボレーションするようなことは？（笑）。

鈴木 コラボレーションですか？（笑）。宮本さんがやってるのはカントリーですよ。それとヴァンヘーレンをどうやって？（笑）。弦が6本の共通性しかないでしょう（笑）。

←ヴァンヘーレンとは世界で5本の指に入るギタリスト。そのヴァンヘーレンのモデルのギターが鈴木さんの仕事部屋に置いてあったのだ

1ヶ月間、休暇がとれれば何をしたい？

鈴木　セガから好きに時間を使っていいと言われても、使えませんよ（笑）。だって、家族がいれば、家族のために使うしかないですよ。どこのお父さんも一緒ですね（笑）。それが許されないのに1ヶ月間休みをもらってもねえ、休めないですよ〜（笑）。

――　世界の鈴木裕も、家に帰れば、日本のフツーのお父さんなっちゃうわけですね（笑）。

鈴木　やれ掃除しろとか、草をむしれとか、壁を塗れとか、それはもう大変なんです。

――　（苦笑）

鈴木　でも、会社からも、家族からも「1ヶ月を好きに使っていいよ」と言われたら、忙しくてウインドサーフィンをやめちゃったので、友達といっしょに1ヶ月たっぷり風の吹くところに行きたいな〜。

――　ウインドサーフィンも趣味だったんですね。それでAM2のロゴがあのようなデザインになってるんですか？

SEGA-AM2 Co.,LTD.

↑南の島の雰囲気がむんむんの、AM2のロゴ。セガにとってのAM2は、任天堂における情報開発部のような存在なのだ

鈴木　あのロゴは、一時期、南の島に凝っていた時期がありまして…。ヤップ島とか、誰も行かないような島ばっかり行っていた時期があって、その名残で、「ロゴは椰子の木にしよう」ということになったんです。あとは、いますぐにやりたいのは、1ヶ月じゃなくって2週間でもいいので、ヨーロッパをゆっくり旅行したいです。

――　具体的にはヨーロッパのどのあたりですか？

鈴木　どことは言わず、クルマなんかで行き当たりばったりで、最近買ったばかりのデジカメとパソコンを持って行きたいですね。

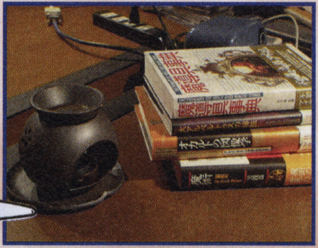
――　となると、やっぱり仕事がらみの旅行に？

鈴木　はい。次の仕事の充電になると思うし、向こうで絵も描けるし、地元の人たちとも話したり、立派なワイナリーもあるし、素晴らしい絵もあるし、歴史的な建物とか、物語もいっぱいあるし…。

――　2週間にしては、かなり欲張りな旅ですね（笑）。

鈴木　それに、イギリスに行って、古本屋で魔女の本を探したいんです。「どうやったら魔女になれるか？」というような本。いま、悪魔本も集めてるんですが、日本では限界があるんです。そういった資料を読んで、それがそのままゲームになるとは思っていないんですけど、アイデアはいろいろあっていいと思いますし、アイデアのストックになると思ってるんですね。だから、その意味では、ベニスの仮面のお祭りも見たいし、イスタンブールの地下都市なんかも見たいし…。

――　そんなにあちこち行ってたら、2週間じゃぜんぜん足りませんよ（笑）。



↑鈴木さんの仕事部屋にはかなり怪しげな魔女関連の本があったのだ。ゲームを作るためには、いろんな勉強が必要になるというわけ

無人島に持っていきたいゲームは？

鈴木　無人島にゲームは持っていかないと思うけど（笑）。持っていくとすればねえ…。でも、無人島によく電気がありますよね。

――　バッテリーは鈴木さんのためにご用意いたします（笑）。

鈴木　だったら、『モグラたたき』だな。

――　いいですね〜。ぜひ写真に撮らせてください（笑）。

鈴木　ところで無人島では僕ひとりですか？　誰かが一緒だったら、『対戦モグラたたき』にするな（笑）。本当は『対戦モグラたたき』が好きなんですけど、ひとりでやるのはツライので。

好きな女性のタイプは？

鈴木　昔から容姿とか、そんなことに関しては、あまり興味はないんです。ただ、アートが好きなんで、自分の求める完全美みたいなものはあるんです。クルマのなかではディーノ（フェラーリ）とかディアブロ（ランボルギーニ）なんて、すごく美しいフォルムをしていると思うし、レモンの絞り機なんかでも、足が長くてすごく洗練されたデザインのものがあったりしますよね。それに、ガウディの建物もすごいと思うし…。でも女性の場合は、どれだけ美しくても「性格がちょっとなあ」というのは、やっぱりツライですよ（笑）。だから、女性で好きなタイプというのは、あまりないですね。

いま、最も関心があることは？

鈴木　いまだったらバイク。

――　ずっとバイクは趣味なんですか？

鈴木　セガに入社したころはバイクに乗っていたんですけど、1988年まで乗っていてそれからパッタリ乗らなくなって、また突然乗りはじめたんです。

――　遠くへツーリングに行ったりするんですか？

鈴木　家族がいるので、それはもうできません。それにゴルフなんかはじめたら、即離婚でしょう（笑）。だから、通勤のときにバイクに乗るというスタイルで…。そりゃあ、ツーリングしたいですよ〜！　したいけど、それはムリ。バイクはこの1ヶ月ハマってるんですけど、ずっとハマってるのはビリヤードですね。

生まれ変わるとしたら何になりたい？

鈴木　何がいいかなあ…。たとえばヨーダみたいな。

――　ヨーダって、あの「スター・ウォーズ」のヨーダですか？（笑）

鈴木　そうです。500年とか5000年とか平気で生きるようなタイプ。1000年規模で健康なものに生まれ変わりたいな（笑）。

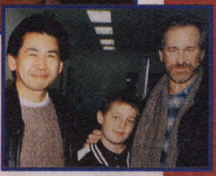
将来ゲームクリエイターになりたい人たちへ

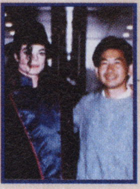
鈴木　基本的にモノを創る楽しみというのは、他に代えがたいものです。モノを創るというのは、とても面白いし、やりがいもあるし。まあ、ゲームに限った話ではないと思いますが…。ただし、自分の創ったものが世界に出ていって、創ったものが、ひとりでも多くの人に触れられるチャンスがあるほうが、やりがいもあるかもしれない。その意味ではゲームというは、とってもいいんじゃないかなと思います。

　それで、運良くゲーム会社に入れたとしても、誰かの言うとおりにするというのではなく、ちょっとずつ、少しでも自分の意見を出していくといいでしょうね。ただ、それをできるようにするためには、自分の価値観をしっかり持っていないとダメです。人から評価されたものを「正しい」と判断するのではなく、「人はこう言ってるけど、自分はこう思う」ということをしっかり持ってほしいです。いろんなことに対して、「自分はどう思うのか」ということを、いつも心がけるようにするといいでしょうね。けど、それを他人に押しつけたりするのはよくないですね。

――　いろんな人の考え方を尊重しつつ、自分独自の考え方をしっかり持てということですね。

鈴木　自分の考え自体は、人と違ってもいいんですよ。





↑ゲームクリエイターになれば有名人に会える？ってわけで、鈴木さんの部屋には記念写真もいっぱい。F1レーサーや、スピルバーグ監督、マイケル・ジャクソンとの写真も！

ストーリーモードも見逃せない!!

セガ話題作PICK UP!! ①

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	スーパーモンキーボール2
発売元	セガ
発売日	今秋
価　格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定

ニンドリひさびさの特集となる今回は、メインゲームのストーリーモードを中心に紹介。アイアイたちの敵となる、マッドヒヒ博士の野望がついに明らかに…!?

ボール、巨大ゴマ、うねる床…メインゲームは新ギミック満載

新たにストーリーモードが加わったメインゲームは、パズルアクションとしてさらに磨きがかかってリニューアル。その数なんと150ステージ以上。行く手を阻むギミック（仕掛け）も盛りだくさんで、やりごたえ十分なのだ。

➡ひとつのワールド内では、得意なステージから選んで進めることができる

⬆巨大なコマがグルグル回って近寄れないよ

⬆いくつものボールがコースの上をゴロゴロ!!

⬆危険な近道と遠回り安心コース、どっちに？

⬆コースが生き物のようにうごめいている？

判明!! アイアイたちのおサル関係

謎の新キャラ、マッドヒヒ博士の登場で、平和だったアイアイたちの世界に異変が…!?　というより、そもそもアイアイたちの世界は一体どんなもの？　これまで触れられることのなかったアイアイたちのプロフィールがここに明らかに!!

⬅宇宙船に乗って姑息な作戦を実行するマッドヒヒ博士

➡魔法の呪文、「エイエイプ～!」で冒険の旅に出発!!

現代　タイムマシンで現代にやってきた!!　未来

バナナで大ハリキリ

とにかくバナナが大好きで、バナナのことばかり考えてのほほんとノーテンキに暮らしている。バナナパワーで苦難を乗り越えろ。

未来の子供

2人の将来の子供

マッドヒヒ博士の野望を知り未来からやってきたアイアイとミーミーの子供。甘えん坊で、泣き出したら手が付けられないらしい。

未来で結婚している

悪だくみを防ぐ

気立ての良いしっかり者

アイアイの未来のお嫁さん。ミーミーはアイアイのことが大好きなのに、アイアイはバナナのほうが好きに思えてちょっぴり不満。

ひと目ぼれ　結婚を阻止するのが目的

悪の天才科学者

アイアイとミーミーの結婚を阻止するため未来からタイムマシンでやってきた。悪巧みを企むが最後のツメが甘く、毎回失敗ばかり。

大親友

きのうの敵は今日の友

昔はライバルだったけど、いまは親友。暴れん坊だけど友情に厚い。日夜トレーニングしている努力家で、ものすごい力持ち。

謎の師弟関係

無口ながんばり屋

誰も名前を知らないという、博士より謎の多い助手。逃げ出すときにたいてい置き去りにされるが、文句ひとつ言わず仕事をこなす。

 ©AMUSEMENT VISION／SEGA,2001,2002

本当はじっくり見たいステージ背景

メインゲームの舞台となるさまざまなワールドも、今回大きくリニューアル。でも、ゲーム中はプレイに夢中でなかなか見られない!! というわけで、今回は特別に壮大なスケールで描かれる美しい背景をじっくり紹介。

1 ジャングル

壮大な自然の中の大瀑布

➡七色の虹のかかる、巨大な滝をバックにした最初のワールド。樹木や巨大な草花も生い茂り、大自然の力強さが感じられる

2 海の底

静かな深海に眠る朽ち果てた沈没船

⬅暗く深い海の底をイメージさせるワールド。深海の神秘的な生命を見かけるほか、遠くには沈没船らしきものが…?

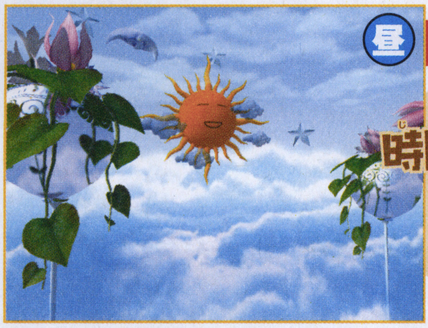
3 地の底

竜の像がまつられた灼熱の溶岩地帯

➡煮えたぎるような熱い溶岩が流れ、竜のような像も見えるワールド。触ったらヤケドしそうな火の粉も飛ぶ、危険極まりない場所だ

? 雲の上

時間の流れで変わる朝顔と太陽・月



⬅太陽に顔が付いている不思議なワールド。花瓶(?)からは朝顔らしき花も咲いている。じつはこの顔は時間が経つと…?

⬅暗くなってきたら太陽の顔がなんだか怖くなっている!?

⬅夜は代わりにお月様が。朝顔の花も閉じているね

絶妙なゲームバランスの全12本!! パーティゲームはあのソフトを超えた!?

アクションを中心にさまざまなジャンルがそろったパーティゲーム。どのゲームも単体ソフト級の高いクオリティで、編集部でも人気の的。今回はいま盛り上がっている2本を紹介。

➡選手として登場するおサルたちはそれぞれ特性がある。試合前のチーム選択と、試合中のフォーメーション選択はかなり重要なのだ

1vs1にオススメ モンキーフットサル

➡2人で遊べる5人制のフットサル。『バーチャストライカー』シリーズスタッフが制作しただけあって興奮度はかなり高い!

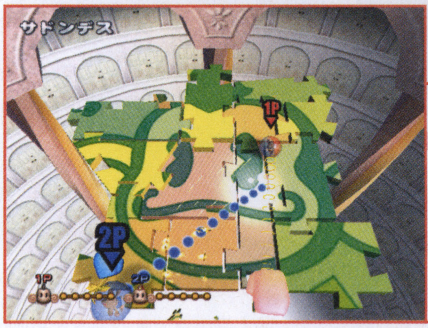
超カンタン操作

攻め・守り共通
コントロールスティックで移動
攻めるとき
Ⓐシュート Ⓑパス
守るとき
Ⓐ、Ⓑともにダッシュ・タックル

チーム、フォーメーション選択

試合中はいつでも指示を出してフォーメンションを変更可能。また最初のチーム選択では4つのタイプのチームから選択することになる

編集部今月の一番人気 モンキーファイト2



超スリリング!!

前号の「セガたま」では惜しくも負けてしまったが、編集部ではいまだ白熱中の、スリリングなバトルロイヤル。気分転換のつもりが、ついつい長期戦になることもしばしば…

ただいま練習中!! モンキーボウリング2

プレイスタイルを研究中

次回の対戦企画のお題となるゲームなので、みんなでせっせとプレイ中。転がすおサルによって特性が違うので、好みで選ぶのだ

2種類の戦闘と強大な敵艦隊

↑空の海賊、「空賊」の主人公ヴァイスたちが最初に乗る船、アルバトロス号の勇姿

エターナルアルカディア レジェンド

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	エターナルアルカディアレジェンド	ジャンル	ロールプレイング
発売元	セガ	プレイ人数	1人用
発売日	2002年	メモリーカード	ブロック数未定
価　格	未定		

長い沈黙を破って、徐々にその姿を現し始めたこのタイトル。キューブ期待の、そしてセガひさびさの本格RPGとして船出は近いぞ!!

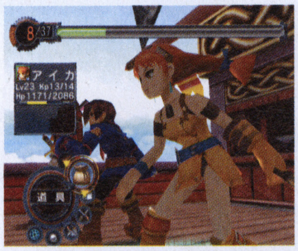
パーティ全体の行動力「ガッツ」がカギを握る2つの戦闘

空にぽっかりと大地が浮かぶ世界を舞台に、大空を巨大な船が駆け巡る空の冒険RPG、それが『エターナルアルカディア レジェンド』だ。空での戦闘がメインなので、通常戦闘のスクランブルバトルと、船同士で戦う砲撃戦という2種類のバトルシステムがある。

➡自由気ままに空を駆け巡る空の船乗り、ヴァイス

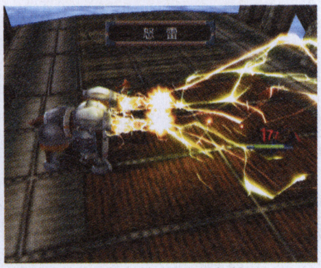
空賊の肉弾戦 スクランブルバトル

スクランブルバトルは、敵味方のパーティが入り乱れての、コマンド選択型の戦闘。コマンドを実行するたびにたまっていく、パーティ全体の行動力「ガッツ」の使いどころがとくに重要となる戦闘だ。迫力あるカメラアングルと派手なエフェクトが、バトルをいっそう盛り上げてくれるぞ。



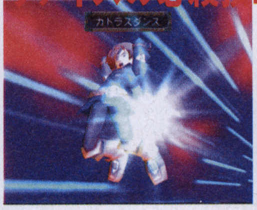
←画面上に見えるのがガッツメータ

↑敵は野生のモンスターの場合も



↑魔法や特殊攻撃などの演出も多彩

ヴァイスの必殺技!!

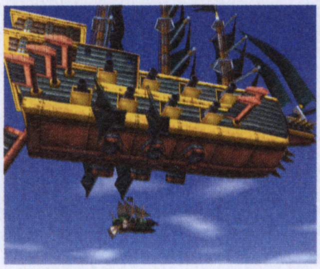


↑➡キャラを成長させるといろんな技を習得。ヴァイスの渾身の一撃!!

艦隊級の豪快な攻防 砲撃戦

砲撃戦では、スケールの大きな船同士の艦隊戦が楽しめる。基本的なシステムはスクランブルバトルとほぼ同じだが、主砲や魚雷などが飛び交う、空中戦ならではの迫力あるバトルが展開。敵が巨大モンスターの場合もあるのだ。

➡船の武器を強化していくこともできるのだ



↑こんな武器満載のデカイ船に勝てるのか!?

➡敵の集中砲火を浴びてしまっても、HPが残っていればすぐには撃沈されない

艦隊の総力戦

➡空賊砲を次々と放ってくる敵戦艦。多彩なカメラアングルで臨場感あふれるバトルが展開する

©SEGA／OVERWORKS,2000,2002

ヴァイスたちの敵となるバルア帝国軍無敵艦隊アルマダ

ヴァイスたちが謎の少女ファイナを助けたことから敵対するバルア帝国。空を我が物顔で航海するその主力艦隊アルマダは、向かうところ敵なしの艦隊だ。今回はその中心人物で、物語にも深く関わってくる2人を紹介。

↑高度な技術力を駆使して、他の船のように風の力に頼らない、独自の航行システムを持っている鋼鉄の戦艦。バルア帝国の世界制覇のための恐るべき軍隊

➡バルア軍の戦艦と、ヴァイスたちの乗っていた船の2ショット

⬅追われていたファイナを助けるためにヴァイスたちが行動

➡ガルシアンの乗る戦艦サーペント。見る者を威圧する漆黒の船

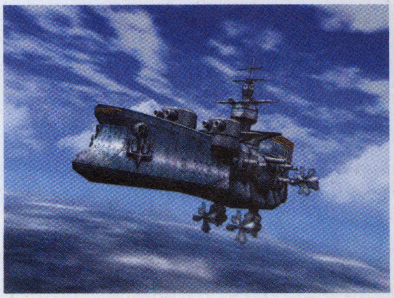
艦隊の総指揮官 ガルシアン

貴様たちに2度目を与えるほど私は寛容ではない。

↑何かを企んでいるような不敵な笑み。敵に回したくはないのだが･･･

バルア帝国軍の総指揮をとる最高司令官。冷静沈着で容赦しない、無敵艦隊のボスだ。

バルア軍の主力戦艦



⬅バルア軍の通常戦艦でもこのクラス

⬇炎の中から静かに現れる、ラミレスの登場シーン。無表情で不気味だ

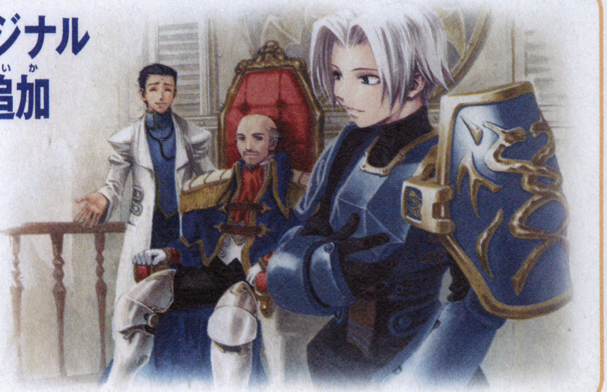
ガルシアンの副官 ラミレス

･･･敵は斬る。ただそれだけだ。

ガルシアンに絶対忠誠を誓った若き士官。目にも留まらぬ高速の剣技は一撃必殺の破壊力を誇るという。

キューブ版オリジナル回想イベントを追加

新キャラに加えイベントシーンなども多数追加されることが判明!!　この「回想イベント」は、前作にはなかった新たなエピソードが語られる。



➡若き日のラミレスの回想イベントより。この純真な笑顔の青年がなぜ？

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

ニンテンドーゲームキューブ

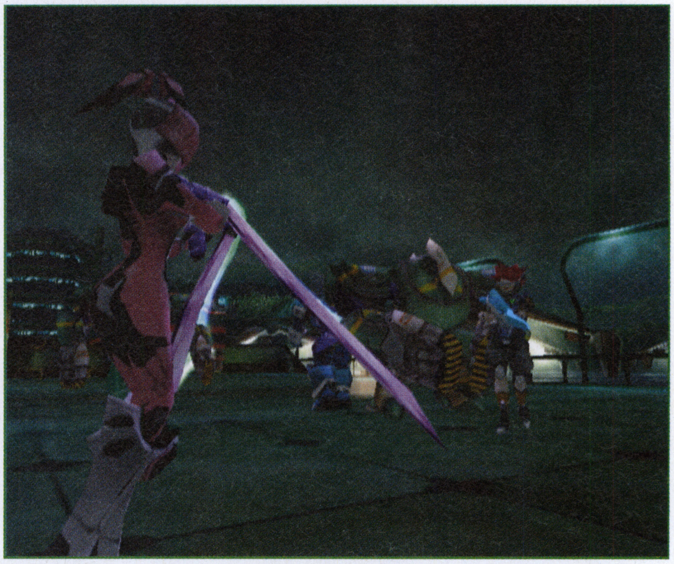
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
発売元	セガ
発売日	9月12日
価 格	6800円※
ジャンル	ネットワークRPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	21～25ブロック必要
オンラインプレイ料金	600円/30日・1500円/90日
備 考	モデム・ブローバンドアダプタ対応 キーボードコントローラ対応

セガ話題作PICK UP!! ③

エピソード1より7年後、ラグオルでは何が…？

エピソード1から7年後。ラグオルの地表に新たなるポイントが発見された。そこでの冒険が、ゲームキューブ版で新たに追加された「エピソード2」である。DC版では、バトルステージとしてしか遊ぶことのできなかった「VR神殿」「VR宇宙船」ステージをシングルモードで遊ぶことができるなど、そこにはいままで体験したことのない世界が広がっているのだ。

↑エピソード2で任務を与えてくれるのは、「ラボ」と呼ばれるところにいるナターシャだ



↑VR、つまりヴァーチャルリアリティの仮想空間だ

↑とある条件をクリアするとラグオルの地表へと進むことができる。この密林エリアには、植物系のモンスターが多く生息する

ハンターズのナビゲーター

パイオニア2の研究施設「ラボ」の新人オペレータ。ナターシャからの指令を受けてVRフィールドに降り立つプレイヤーに、フィールドの各所に設置された通信端末「CAL」を通じてナビゲーションしてくれる。DC版をプレイした人には見覚えのあるキャラクターかも…？

エリ・パーソン

←各所に設置された通信端末「CAL」を利用することで、エリとコンタクトを取ることができる。様々な情報を提供してくれるのだ

↓VR神殿、VR宇宙船。2つのVR空間が存在する。仮想空間と言っても、現実世界と同じようにダメージを受けたりするので注意が必要だ

©SONICTEAM / SEGA,2000,2002
※6800円はソフト単体の価格です。モデム同梱版の価格は9800円です。

エピソード2で登場する中央管理区の中ボス

ラグオルの地表、中央管理区。そこから密林、高山、海岸エリアへ移動することができる。それぞれのエリアには、強力な中ボスが待ち受けているのだ。

←中ボス格ではないが、中央管理区の各エリアに登場するマシン型のエネミー。フォトン迷彩で周囲に同化したり、ワープをするなどしてハンターズたちを悩ませる

↑海岸エリアの中ボスは、以前にも紹介した「ギ・グー」だ

↑女王蜂のように君臨し、次から次へとギーを呼び出してくる

密林エリア：中ボス／メリカロル

メリルリア、メリルタスの上位種で、密林地区に生息している。両手の巨大なカマによる攻撃と、口から状態異常を引き起こす弾を吐く攻撃を行う。かなりの巨体なので、普段は地中に根を張っていてほとんど動くことはない。しかし、ときどき突進攻撃をしかけてくるときもあるので注意が必要だ。メリカロルと共に、大量に出現するメリルリアに囲まれないように!

↑ほとんど移動することのないメリカロル。状態異常を引き起こす弾を吐いてくるので、状態回復アイテムが必要だ

↓近づくと巨大なカマを振り回して攻撃してくる。かなり大きなダメージを食らう一撃なので、なるべく近づきたくない

高山エリア：中ボス／ギブルス

ギボンのリーダー格と見られる大型のサルで、高山地区に生息している。性格はかなり凶暴で、両腕を地面に叩きつけながら連続攻撃を行ってくる。また、跳躍力も高く、上空に飛び上がって、プレイヤーを踏みつぶすような攻撃までしかけてくるのだ。見た目通りのパワータイプなので、攻撃力が高く、一撃のダメージが大きい。体力が少ないときは注意して戦う必要がある。

↑距離をとって戦っていても、突然跳躍して、上空から踏みつぶす攻撃をしかけてくることがある

↓地面を叩きつけるようにして連続攻撃をしかけてくる。あまり近づきすぎると、かなり痛いダメージを食らうことに…

攻略本スタッフが全面監修

○シレナビーチ、マーレのいりえ、モンテのむらまでまとめて攻略!

○ヨッシーを仲間にする方法が判明!

○攻略本スタッフが明かすマル秘テクニック!!

30ページ先取り攻略

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スーパーマリオサンシャイン	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	7ブロック
価格	6800円		

スーパーマリオサンシャイン™
SUPER MARIO SUNSHINE

©2002 Nintendo

攻略本班が早くも発見！ 驚異のお役立ちテクニック

9月5日に発売予定のニンドリ編集部制作『スーパーマリオサンシャイン』攻略本のため、攻略本スタッフは現在、寝る間も惜しんで攻略に励んでいるところ。そこで今回は攻略本に先駆け、攻略本スタッフのみつけた特ダネの一部を先取りで紹介しちゃいましょう。

リコハーバー禁断の大ショートカット

リコハーバーのストーリー3「おおかごの　なかの　シャイン」は、細い鉄骨やクレーンを伝っていくテクニカルなコース。普通はおおかごの周りにある鉄骨を登って、最後にトランポリンを利用しておおかごの上から中に入る。が、このストーリー、じつは鉄骨を登ることなく、スタート地点近くからあっという間におおかごに入れるのだ！

↑普通は細い鉄骨を伝って、さまざまな困難を乗り越えながらおおかごへ行くのだが…

スタートしたら最初の船の上へ

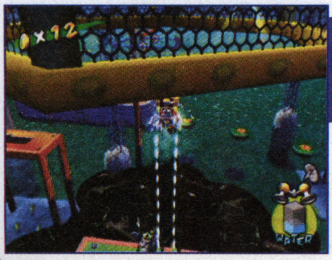
スタートしたら、向かって左にある、金網に覆われた船へ行く。金網の上にいるカサカサは、裏からAで叩いて倒しておこう

ジャンプ＆ホバーでクレーンの上へ

金網の上から、水上にあるクレーンにスピンジャンプ（またはよこ宙返り）＋ホバーで乗り移る。クレーンは根元の方が乗りやすい

おおかごに向かって高さを調節しつつホバー

クレーンの先端に移動し、おおかごにもっとも近づいたらジャンプ。マリオの頭がおおかごの底より低くなってからホバーを開始する



おおかごの底に取り付く

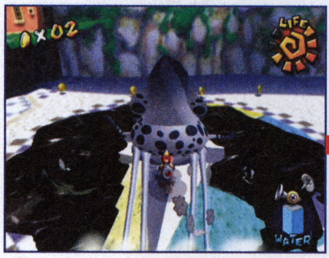
ホバーで微妙に上昇するのを利用し、おおかごの底に取り付く。あとは回転扉からかごの中に入れば、シャインは目の前にあるぞ！

ボスゲッソーを引っぱり2回で倒す！

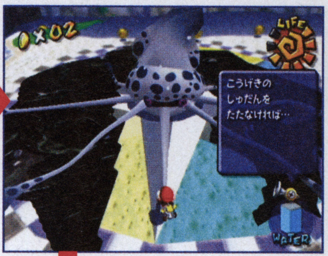
同じくリコハーバーにいるボスゲッソー。こいつは本来4本ある足を引き抜いてから口を引っ張って倒すのだが、じつは足を抜かずに勝つことも可能なのだ！　ボスゲッソーに水をかけると攻撃してくるが、足を振り上げた瞬間にボスに近づき、いきなり口を引っ張ってしまおう。うまくいけばボスゲッソーが足を踏ん張ってしまい、反撃されなくなるぞ。

↑普通は、最初に4本の足を引きぬいて、ボスゲッソーの反撃を防ぐのだが…

↓反撃される前にここまで引っ張れば、もう反撃はこない。とにかく素早く引っ張ろう



↑ボスゲッソーが4本の足を振りかぶったら、一気に近づいて口を引っ張る



足を取らなくてもOK！

←あっというまにボスゲッソーを撃破！　吹っ飛んでいくボスゲッソーの足がついたままなのに注目だ。無視されたポンプのアドバイスが物悲しい…

ミニミニチェック　超役立たずテクニックもぞくぞく？

真面目にプレイするだけがマリオじゃない！　「キンタマリオ」「マリオナラ」に匹敵するおバカなネタも攻略スタッフは鋭意調査中だ。とりあえず、早くも発見されたネタを2つほど紹介しよう。

なつかしのヒゲダンス？

←マリオに正面を向かせ、チョンチョンと微妙にスティックを手前に動かすと…両手を同時に上下させてステップを踏む、ドリフの「ヒゲダンス」っぽい動きに…見える？

マリオ視点のまま歩ける

→ターボノズルを手に入れたら、マリオ視点にしてRを半押しにしてみよう。普通はマリオ視点だと移動できないが、この場合はマリオ視点のまま歩けてしまうのだ

物語はいよいよ佳境に！新たに3ステージの行き方を公開

今回は、新たにシレナビーチ、マーレのいりえ、モンテのむらの3ステージを公開しよう。まずは、それぞれのステージの行き方を解説しておく。なお、すでに公開した4ステージの行き方は以下のとおり。まずはこれらのステージでシャインを集める必要がある。

条件	行き先	ゲートの場所
ニセマリオ捕獲	ビアンコヒルズ	だいおうの像
シャイン3個	リコハーバー	ボートハウス
シャイン5個	マンマビーチ	灯台
シャイン10個	ピンナパーク	砲台

シレナビーチへ　ヨッシーを仲間にする

シレナビーチへ行くには、ヨッシーを仲間にする必要がある。ピンナパークのストーリー4「かれたヒマワリを　すくえ！」をクリアするとドルピックタウンにニセマリオが登場するので、これまで同様、水をかけて捕まえよう。するとドルピックタウン南西の建物の上にタマゴが出現するので、欲しがるフルーツを渡してヨッシーにする。あとはドカンに詰まったパインを食べさせればOKだ。

⬇ヨッシーを仲間にすれば、冒険の舞台がさらに広がっていくぞ

ドルピックタウンでニセマリオからタマゴを奪回

⬅ピンナパークのストーリー4をクリアすると、ドルピックタウンにニセマリオ登場！　水を当てて捕まえれば、以後ヨッシーのタマゴが出現するようになる

欲しがっているフルーツを持ってきてやる

⬅ヨッシーのタマゴは、必ずどれかのフルーツを欲しがっている。欲しがってフルーツを持ってきてやれば、ヨッシーが生まれるぞ。さっそくAボタンで乗ってみよう

ドカンにつまった巨大パインを食べさせる

⬅だいおうの像の近くにある家の屋根に、パインが詰まったドカンがある。このパインをヨッシーに食べさせれば、シレナビーチへ行けるようになるぞ

ヨッシーの特徴と使い方

ゲーム中盤でやっと使えるようになるヨッシー。高いジャンプや果物を使ってのジュースなど、マリオにはできない独特のアクションが可能になる。ただし水に落ちたり、胃袋メーターが空っぽになると帰ってしまうので、扱いは慎重に。

⬅水に落ちると、帰ってしまう。水辺では注意しよう

ジャンプの性能が高い

ヨッシーはジャンプしたあとAを押し続けると、空中で「ふんばる」ことができ、飛距離を伸ばすことが可能だ。またスピンジャンプは高性能で、上昇しながらかなりの距離を跳ぶことができるぞ。

⬆Aボタンを押しっぱなしにすると、空中でふんばれる。ジャンプの飛距離が伸ばせるぞ

⬇スピンジャンプはかなりの高さと飛距離が出る。屋根の上にも簡単に上がれる

ジュースを出せる

ヨッシーは果物を食べると胃袋に果汁がたまり、ジュースを出せる。このジュースは敵を倒したり足場に変化させることができるほか、道などを塞いでいるオレンジシール（黄色くて波打ってるやつ）を溶かせるぞ。食べた果物によってジュースの色と効果も変わるので、覚えておこう。（詳しくはP39）

⬆画面右下の胃袋メーターは、時間がたつごとに減っていく

⬆➡ジュースにはさまざまな効果がある。敵にかければ足場に変化させることができ、オレンジシールを溶かすことも可能

オレンジシールを溶かせる

ミニミニチェック　ヨッシーが不可欠なストーリーは？

ストーリーによっては、ヨッシーを使わないとクリアできないものもある。今回攻略する範囲では、以下の3つがそれだ。またヨッシーを使わないと取れない青コイン、入れないミニコースなどもいろいろあるぞ。

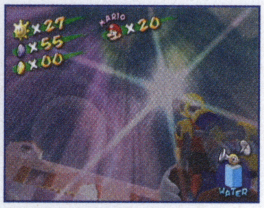
- リコハーバーSTORY8
- ピンナパークSTORY6
- シレナビーチSTORY3

⬆これはピンナパークのストーリー6。他にもヨッシー必須のストーリーがある

マーレのいりえへ　シャイン20個を集めろ

シャインを20個集めると、ドルピックタウンの中心部に光の柱が立つ。この中に立ってマリオ視点で太陽を眺めると、マーレのいりえにワープできる。切り立ったガケに囲まれた複雑なステージだ。

マリオ視点で太陽を見よ



↑→ドルピックタウンの中心部に光の柱が出現！　ここから太陽を見上げれば、マーレのいりえへ行ける

モンテのむらへ　シャイン30個を集めろ

モンテのむらへ行くにはロケットノズルが必要だが、ターボノズルを使えるようにしておかないと、ロケットノズルは出てこない。まずはシャインを25個を集めて、ターボノズルを入手するのだ。

まずはターボノズルをゲット

シャインを25個集めてドルピックタウンに戻るとイベントが発生。ターボノズルを持ったニセマリオが出現し、街中を逃げまわっている。これまでと同じように水をかけて捕まえれば、ターボノズルが使用可能になる。ノズルの箱はだいおうの像の近くにまとめてあるので、ここで切り換えて使おう。なお、ヨッシーを使えるようにしておかないと、このイベントは発生しない。

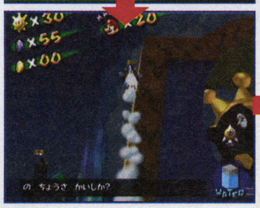
↑屋根の上を逃げるので、ヘタに追うよりも遠くから狙い撃ちにした方が捕まえやすい

ロケットで大シャインの上へ

ターボノズルを使用可能にしており、かつシャインを30個集めると、またもやドルピックタウンでイベントが発生。今度はロケットノズルを持ったニセマリオが出現する。これに水をかけて捕まえれば、ロケットノズルが使えるようになるのだ。

ロケットノズルに切り替えたら、大シャインの塔へ。ロケットジャンプで塔の上のドカンに入れれば、モンテのむらへ行けるぞ。

↑逃げるコースがちょっと変わるが、基本的にはターボのときと前と同じ方法で対処できる



←ロケットノズルに切り替えたら、大シャインの塔へ。裏側のこの辺りからロケットジャンプしてみよう

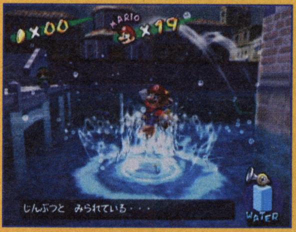
↓大シャインの塔の上に行ける。目の前にあるドカンに入れば、モンテのむらへワープできる

本番の攻略の前に……　初心者の館

さて、いよいよ各ストーリーの攻略に入るのだが、その前にちょっと一息。そもそもうまく操作できなくて進めない、というプレイヤーのためめに、基本操作のコツをおさらいしておこう。特にアスレチックコースで詰まっているという人は、読んでおくといいかも。

Q.水面からうまく脱出できません
A.スティックをニュートラルにしてジャンプ

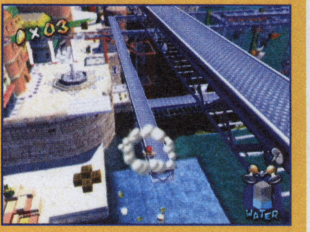
水面から陸の上に復帰しようにも、なかなかうまくいかない…という人は多いのでは？　水面からジャンプするときは、スティックをニュートラル（傾けていない状態）にしていないと、跳びあがってくれないのだ。水面からスピンジャンプで跳びあがるときも、1回転させてスティックをニュートラルにしてからAを押そう。



↑水面からジャンプするときは、レバーをニュートラルにしておこう

Q.狭い足場をすぐに踏み外してしまいます
A.影を見てヒップドロップで着地だ

リコハーバーのクレーンやアスレチックコースの動く足場など、狭い足場にうまく乗れない…。そんなときは、ヒップドロップを活用しよう。ヒップドロップは入力した場所の真下に落ちるので、足場に影が映った瞬間にヒップドロップすれば、確実に足場に降りられる。ただし一瞬タメの時間があるので、動く足場に乗るときは注意。



↑足場に影が映った瞬間にヒップドロップすれば、確実にその場に着地できる

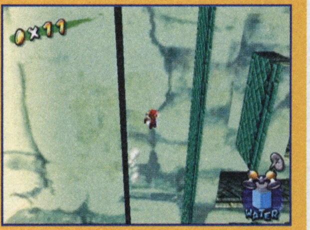
Q.スピンジャンプがうまくできません
A.きちんと1回転させてからジャンプしよう

スティックを1回転させるスピンジャンプは、よこ宙返りよりも出しにくい印象がある。しかし失敗する人をよく見てみるとは、スティックを1回転させる途中でAを押していることが多い。入力受け付け時間はけっこう長いので、きちんと1回転させてからAを押すよう心がけよう。かなり確実に出せるようになるはずだ。

↑スピンジャンプを使いこなせないと、アスレチックコースはつらいぞ

Q.カベキックの途中で落ちてしまいます
A.視点をまっすぐにし、カベに押しつけるように

カベキックの一番のコツは、とにかく視点をマリオの真正面にすること。斜めになっているとジャンプの方向がずれやすく、隙間から飛び出てしまうことが多いのだ。また失敗する人は、Aを早めに押していることが多い。ジャンプ→カベ方向にスティックを傾けてカベに押しつける→ジャンプ、というリズムであせらず操作しよう。



↑あせってAボタンを押さないことが肝心。リズムよくボタンを押していこう

隠されたミニコースを制覇しよう!

ドルピックタウン

ドルピックタウンは他のステージと違い決まったストーリーはないが、街のあちこちにシャインが隠されている。ちょっとした謎解きが必要なもの、ミニコースをクリアすると出てくるものなどさまざまな種類があるので、このページを読んで残さずゲットしておこう。

なお一部のシャインはヨッシーや特定のノズルがないと取れないぞ。

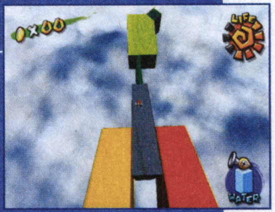
↓ゲームを進めると、ビアンコ広場に各種のノズルの箱が出現する

↑シャインを30個集めると、砂浜のモンテからサングラスを借りられる

ミニコースのおさらい

滑り台

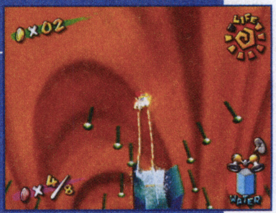
北東の石柱にあるドカンから行ける。ゴールまで落ちずに行ければクリアなので、比較的簡単。スティックを大きく傾けるとコントロールを失いやすいので、軽く動かし、進路を微調整しよう。



↑穴の位置を覚えて、落ちないようにコントロールしよう

パチンコ台

フルーツ船に乗って、海をまたいでいる建物の天井の穴に入れば行ける。ホバーで位置を調整しながら赤コインを取ろう。クギの上にも乗れるので、ホバーが切れそうだったら踏み台にするといい。



↑ホバーノズルで位置を調整。クギを足場にして移動しよう

シャインの取り方一覧

1 モンテに投げられ

屋根の上にいるモンテに1コインを払って投げられる。うまくいけば、向かいにある家の中へ飛び込みシャインが手に入る。失敗することもあり。

2 砂浜を洗うと

砂浜を水で洗ってみよう。シャインマークが浮き出る場所があるので、そこを重点的に洗う。すると隠しシャインが出現するぞ。

3 南西の鐘を洗う

向かいの建物からジャンプ＋ホバーで鐘のところまで行き、鐘をキレイにすると、真下にシャインが出現。マンホールを経由して取ろう。

4 南東の鐘を洗う

南東の鐘も汚れている。こちらもキレイにすればシャインが出てくるが、出現場所ははるか上空。ロケットノズルでないと回収できないぞ。

5 木箱割りゲーム①

木箱割り屋で30秒以内にすべての箱をヒップドロップで割ると、シャインがもらえる。1回目は簡単なので、落ち着いてやれば大丈夫。

6 木箱割りゲーム②

2回目は木箱が高く積まれ、やや難しい。スピンジャンプなどで箱の上に跳び、箱の上に影が映ったら即ヒップドロップで箱を割っていこう。

7 金色の鳥を洗う

南東の小島にいる金色の鳥に何度か水を当てると、シャインになる。鳥はいったん逃げても決まった場所を飛ぶので、マリオ視点で狙い撃ちに。

8 ターボで扉を破る

鐘の塔の下の建物内にある。開き戸のような扉にさえぎられて中に入れないが、ターボノズルで突っ込めば、扉を壊して中に入れる。

9 大シャインを洗う

汚れた大シャインを洗うと、シャインが出現する。大シャインを洗うにも出てきたシャインをゲットするにも、ロケットノズルが必要。

10 灯台にヒップドロップ

ロケットノズルで灯台のてっぺんに登ると、怪しげな印が。これをロケットジャンプしてからのヒップドロップで壊すとシャインが出てくる。

ノズルとヨッシーで新ミニコースへ

前回の攻略で2つのミニコースを紹介したが、今回はさらに3つのミニコースが明らかになった。それぞれヨッシー、ターボノズル、ロケットノズルがないと入れないので、ゲームをある程度進めないと挑戦できないぞ。

なお「急流下り」は、行くのもクリアするのも難しい最難関。ヨッシーに乗り、フルーツ船を乗り継いで南東の島へ行くのだが、もちろん水に落ちれば最初からやり直し。また途中の島や足場でフルーツを補給しないと、お腹を空かして帰ってしまうぞ。

「急流下り」へは ヨッシーが必要

↑フルーツ船を2回乗り継ぎ、マップ南東の島へ。オレンジシールを溶かしてドカンに入ろう

「ターボダッシュ」へは ターボノズルが必要

↑警察署のドアに、ターボノズルで突進！ ドアを突き破り、ミニコースへ行ける

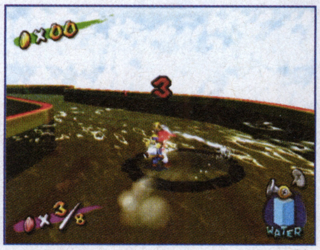
「草原」へは ロケットノズルが必要

↑マップ北西のガケの上にドカンが。水面でジャンプしてからロケットノズルで飛ぼう

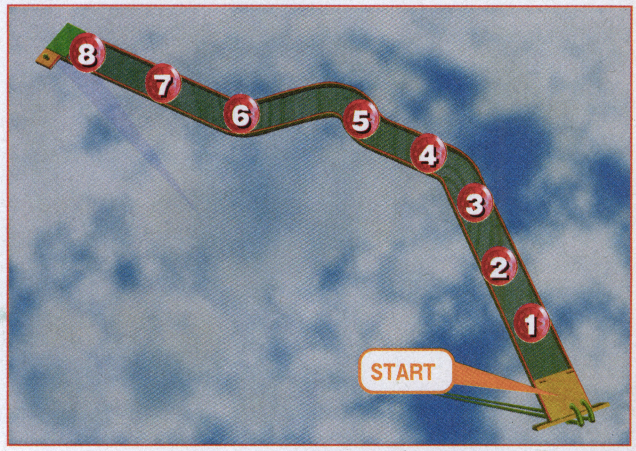
ミニコース・急流下り

逆噴射でスピード調整

葉っぱに乗って8枚のコインをすべて集めればクリア。ただし流れを戻ることはできないので、1つでも取り逃したらミス確定だ。できるだけ逆噴射して、葉っぱの速度を抑えるのがコツだ。葉っぱの進行方向を変える際も、斜め前に放水するといい。なお、ゴール地点にあるドカンに入るとドルピックタウンに戻ってしまう。シャインを取るまでは入らないように。



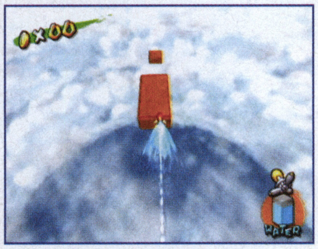
↑かなり難しい。放水するタイミングを覚えろ



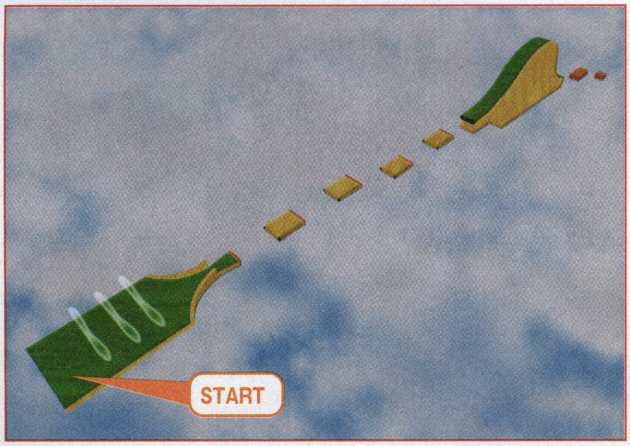
ミニコース・ターボダッシュ

ジャンプのタイミングを覚えよう

ターボノズルでダッシュしつつ、足場をジャンプしてゴール地点のシャインを取ればクリアだ。ターボはかけっぱなしにしてタイミングよくジャンプしていけば、比較的簡単にクリアできる。最後のほうは距離がギリギリなので、足場スレスレでジャンプすること。ゴール地点の足場は狭いので、調子に乗って行きすぎないように気をつけよう。



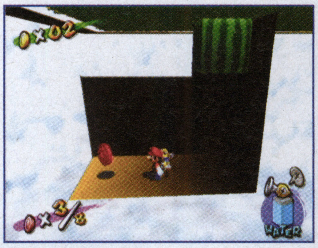
↑ギリギリからジャンプできれば簡単にクリア



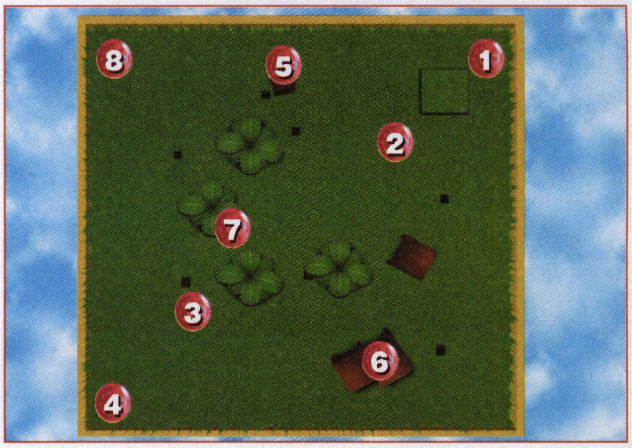
ミニコース・草原

水を大事に使おう

普通の視点だと草がじゃまでよく見えない。真上からの視点でプレイしよう。赤コイン①～④は敵を倒せば手に入るもの、⑤は最初から置かれているもの、⑥は赤い鳥を洗うと出るもの、⑦はモンテの火を消すともらえるもの、⑧はスイカブロックの下にある隠し通路のものだ。水の補給ができないので、モンテの消火や赤い鳥を洗う際はムダ遣いしないように。



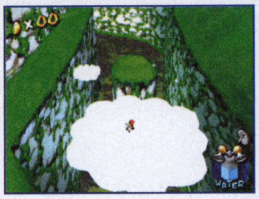
↑地下の隠し通路にも赤コインが置かれている



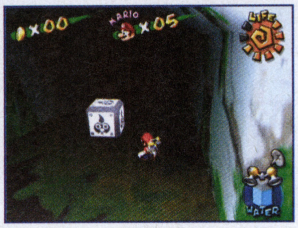
残るストーリーをクリアして村に平和を取り戻せ!

ビアンコヒルズ

復活したボスパックンを再び倒し、ドロドロによる汚れもなくなったビアンコヒルズ。今回攻略する新たなストーリーでは、もう1つのアスレチックコースや、赤コイン集め。そして、ニセマリオとの対決も待ち受けている。



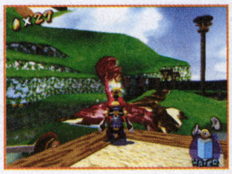
↑これまで行った場所にも再び行こう



←ストーリー6からはターボノズルが新たに使用可能になる

STORY1
おおふうしゃへの　みちを　きりひらけ!

大風車への坂道を塞ぐドロドロパックンが口を開けたときに水をかけて倒そう。ドロドロパックンとの戦いでは、正面から水をかけるよりも、湖の上にある足場へ渡り、その場所から放水すると楽に倒すことができるのだ。



➡ドロドロパックンに水をかけて倒せ

STORY2
ボスパックンを たおせ!

大風車の屋根の上にいるボスパックンとの戦い。ボスパックンは口を開けたときに放水し、たっぷり水を飲ませると倒れてしまう。倒れたボスパックンは弱点のデベソを出すので、デベソめがけてヒップドロップしよう。

➡大風車の中でボスパックンと戦うことになる

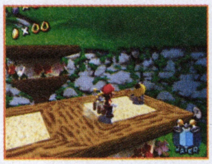
STORY3
がけのうえの　どうくつの　ヒミツ

マップ南の洞窟の中にあるアスレチックステージ。1回目はニセマリオにポンプを奪われ、ポンプなしでの挑戦になる。また、一度クリアした後で再び訪れると、制限時間内の赤コイン集めに挑戦できるようになる。

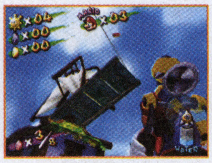
➡2回目は赤コインを集めていくのだ

STORY4
ビアンコむらの　あかコイン

ビアンコ村に出現した8枚の赤コインを集める。ここから使えるようになるロケットノズルを使うと、楽に集めることができる。



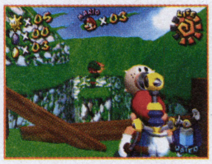
↑ロケットノズルを使おう



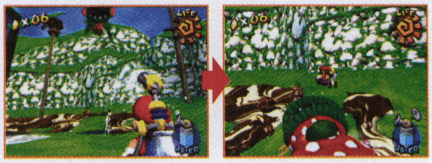
↑赤コインのある場所はさまざま。村の鐘の横にあるアーチの下や、高い空中に浮かんでいることも。さまざまな角度に視点を変化させ、見逃すことがないようにしよう

STORY5
ボスパックンの　ぎゃくしゅう

復活したボスパックンとの再戦。丘の上で眠るボスパックンをポポを使って起こしたら、以前と同じ手順を用いて倒すのだ。



↑ポポをぶつけて起こすのだ



↑空を飛ぶボスパックンに水をかけて地上に落とす。地上に落としたら、口を開けたところに水を飲ませて倒し、現れたデベソにヒップドロップをおみまいしてやろう

STORY6 よごれた みずうみの ヒミツ

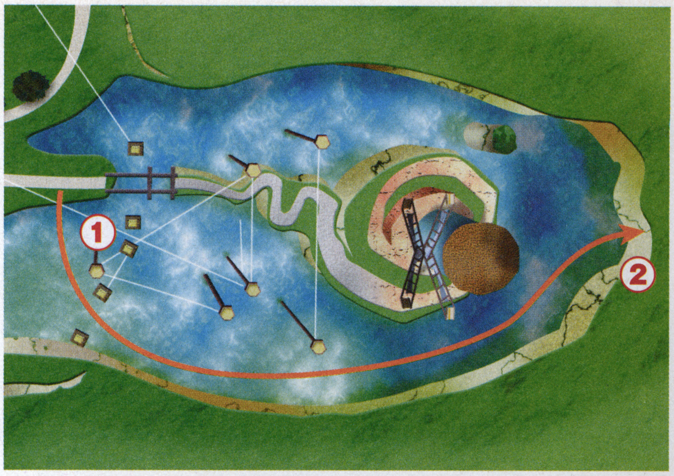
シャインゲット

葉っぱのボートに乗って湖を進みアスレチックコースに挑め

①湖面に浮かぶ葉っぱを乗り継ぎ洞窟を目指す

これまで鉄格子で閉ざされていた洞窟が開いた影響だろうか、美しかった湖が汚染されてしまっている。汚染され、落ちるとダメージを受けるようになった湖を、時間の経過とともに溶けてしまう葉っぱを乗り継ぎながら、洞窟目指して進んでいこう。

←水中はノーダメージ。失敗したら一時、水中に逃げるのも手だ

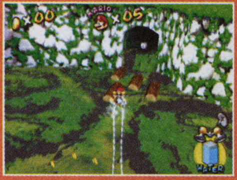


↑マリオが乗った葉っぱは放水と逆方向に進む

↑葉っぱを乗り継ぎ、洞窟の下の丸太まで来よう

チャレンジテクニック 巨大風車への道からジャンプで洞窟へ

湖の奥にある洞窟へは、葉っぱのボートを乗り継いでいく方法のほかに、大風車へと続く坂道から大きくジャンプで飛び降りてホバーを用いて移動する方法がある。この場合、ジャンプは飛距離が最も長い3段ジャンプの3段目を使い、坂道のギリギリのところから踏み切ろう。



↑丸太の前で水に落ちないように

②回転するキューブを制しシャインを入手せよ!

ひっくり返る足場と回転するキューブでほとんどが構成されているコース。次に飛び移るべき足場を間違えるとミスしやすいので慎重に進む必要がある厳しいコースだ。必要に応じたスムースな視点変更をすることもクリアのポイントとなる。

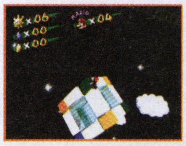
1回目

ひっくり返る足場に注意

赤と青の2色の足場の板は、交互にひっくり返る。もう一方の色がひっくり返るのを待ち、リズミカルに飛び移っていこう。

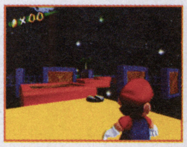
キューブの回転を覚えよう

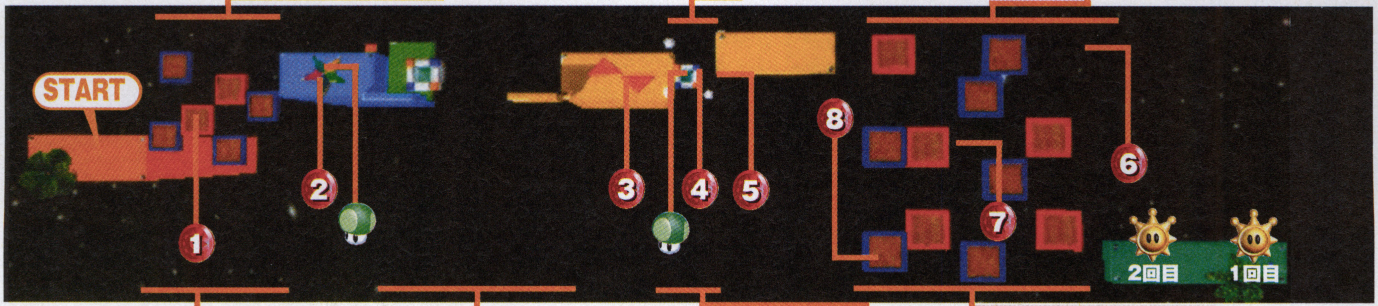
回転するキューブに乗って上へと上がっていく。キューブは左→左下→下→右→右下→上と回転していくので逆方向へ動き、落とされるのを防ぐのだ。



交互に返る足場を乗り継げ

再び、赤と青の交互にひっくり返る足場を乗り継いで進む。移動する足場まで安全に進むには、一気に進まないで、一旦元の足場に戻ることも必要だ。

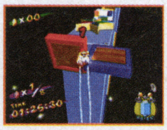




2回目

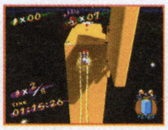
足場を気にせずホバーで移動

2回目はポンプが使用できるので、ひっくり返る足場を無視、主にホバーを使って移動していく。1枚目の赤コインは近くの足場からジャンプ。ホバーで移動中に回収してしまおう。



ジャンプ→ホバーで時間短縮

1回目はキューブに乗って移動するしかなかった空間が、ポンプが使えるようになったため、ジャンプからのホバーで飛び越えられる。時間短縮のためにも一気に飛び越えよう。



キューブから絶対に落ちるな

上がるキューブは1回目と同じ回転をするので、1回目と同様に動けばOKだ。ここで落ちると時間制限でミスになるので、慎重に対応し上っていく。赤コインは取り逃さないこと。

赤コインをホバーでゲット!

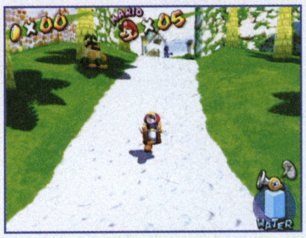
ホバーを使って残った赤コインを取る。なお、最後の1枚を取るときは必ず下に足場がある状態で取ろう。シャイン出現時に画面が切り替わるので、直後にミスしやすいのだ。

STORY7　ニセマリオを　おえ!

シャインゲット

逃げ回るニセマリオをポンプの水で倒せ!

今回の事件の元凶であるニセマリオが今度はビアンコヒルズに出現。家が立ち並ぶ村の中を縦横無尽に逃げ回るニセマリオを、ドルピックタウンで一度倒したときと同様に、水をかけてつかまえるのが目的のストーリーだ。見事、ニセマリオをつかまえることができればシャインが出現するぞ。

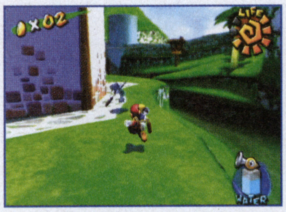


↑坂の上で不敵に待ち受けるニセマリオ

①走りながらの放水でニセマリオを倒す

村を逃げ回るニセマリオには、こちらも走りながら放水。なお、ニセマリオはジャンプを使って家の屋根の上や川を進むことがあるが、その後は必ず地面に戻ってくる。待ち伏せし、戻ってきたところを狙い撃ちするのだ。

←ニセマリオ以外の敵も出現。ジャマな敵は早めに倒しておこう



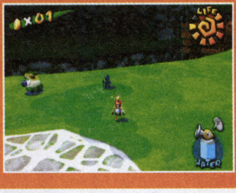
←必ず地面へと戻るので、無理に追いまわす必要はない

←ニセマリオの着地ぎわを狙って放水していこう

ミニミニチェック　ニセマリオが行くことの多い場所をチェック

ニセマリオは村の中に何ヵ所か立ち止まってマリオが近づくのを待つポイントがある。ニセマリオを見失ってしまった場合、それらの場所に行ってみよう。どこかのポイントで必ずその姿を見つけることができるはずだ。

←ノーマルノズルの近くの場所。ここで待ち受けていることが多い



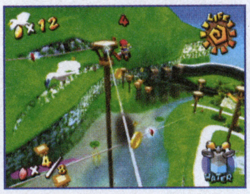
←ニセマリオはマリオが近づくまで待っている。このすきに放水しよう

STORY8　みずうみの　あかコイン

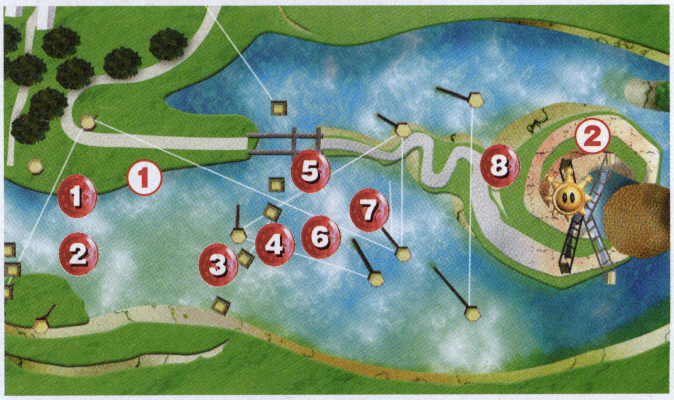
シャインゲット

ロープ上でのジャンプを駆使し赤コインを集めよう

ストーリー4に続き、赤コインを8枚集めることが目的のストーリー。赤コインは高い場所にあることが多いので、湖の上からロープをつたって上へ行くか、吊り橋のロープで反動をつけ大きくジャンプして上がっていこう。



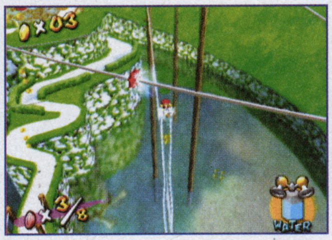
←着地のとき足場を踏み外さないよう、視点を正面やや上からの視点にすると良い



①ホバーを使って着地の危険を減らす

足場が不安定な高所での行動が多くなるので、ジャンプ後は必ずホバーを使い、足場を踏み外しての落下を避けるようにしていこう。

←高所を進むときは「かぜくん」の体当たりに注意。当たると下に一気に落とされてしまう

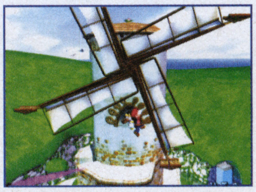


↑ロープの上など狭い足場でのジャンプ後は、必ずホバーを使用。足場から落ちないように

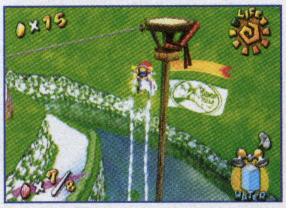
↑ロープ上からのジャンプでも上に行けるのだ

②大車輪からの大ジャンプでシャインをゲット!

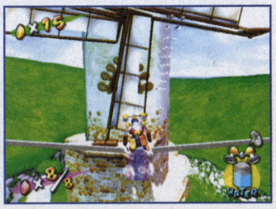
全てのコインを集めたら大風車のくぼみの部分にシャインが出現する。坂道を登ってシャインを取りにいくことも可能だが、ここは8番目の赤コインがあるロープにぶら下がって大車輪からの大ジャンプに挑戦してみよう。



←ロープ上でのジャンプで最後の赤コインを取ると大風車にシャインが出現



←ホバーを使って8番目の赤コインの近くの足場まで移動



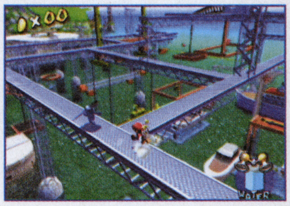
←大車輪から大ジャンプ！華麗なプレイを決めよう

イカやヨッシーなど乗り物に乗って進め!

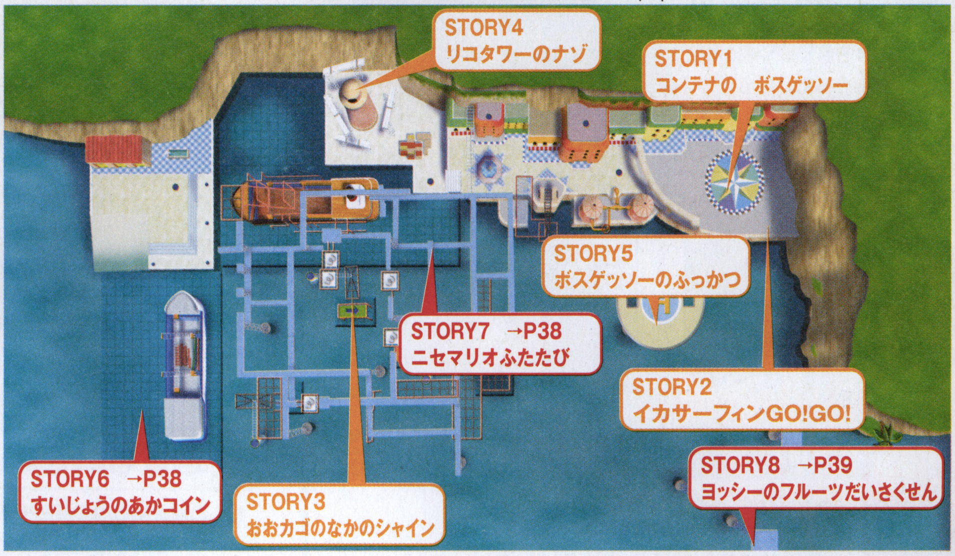
リコハーバー

ヘリポートに復活したボスゲッソーを倒し、街にも活気が戻りつつあるリコハーバー。残る3つのストーリーには、ヨッシーがいないとクリア不可能なストーリーも存在。どこかでヨッシーに出会えたら戻ってきてみよう。

⬆ストーリー6では、ストーリー2で登場した、イカサーフィンやのおやじさんが再び登場する

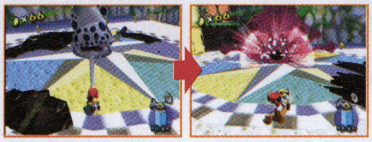


⬆スリリングな足場でニセマリオと対決だ



STORY 1
コンテナの　ボスゲッソー

コンテナの中にいるボスゲッソーの足を引っ張ると本体が出現。ボスゲッソーは、顔の汚れを流した後で、足を引き抜き、口を引っ張れば倒せるのだ。



⬆ボスゲッソーの口を引っ張る手順を2回繰り返すのだ

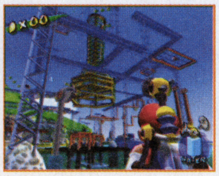
STORY 2
イカサーフィンGO!GO!

洞窟の中でレースに挑戦。45秒以内にゴールすれば1つ目のシャインを入手できる。その後、再びここに来て40秒以内にゴールすれば2つ目のシャインが入手可能だ。

➡イカに乗って障害物を避けながらゴールを目指すのだ

STORY 3
おおカゴのなかのシャイン

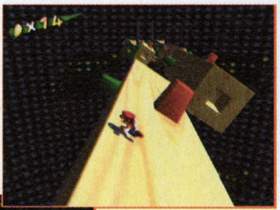
鉄骨の足場の中央部分に黄色の巨大なカゴが出現。カゴの中にあるシャインを取るため、はるか上空にあるカゴの入口を目指し、狭い足場に注意しながら昇っていくのだ。

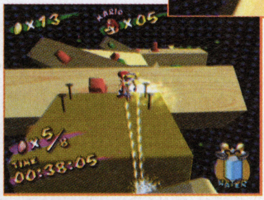


➡はるか高い場所にあるカゴの入口を目指して進んでいく

STORY 4
リコタワーのナゾ

資材置き場にそびえるリコタワーの屋上の入口から中に入り、アスレチックコースに挑戦するストーリー。リコタワーの屋上へは、近くの柱をカベキックを使って登っていくと良い。アスレチックコースでは回転する角ばった足場に注意して、慎重に次の足場へと飛び移っていこう。一度クリアすると赤コイン集めに挑戦できるようになる。



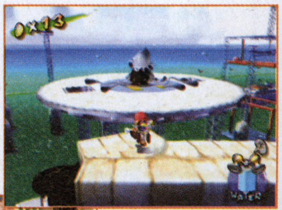


⬆ほぼ全ての足場が回転し、一瞬たりとも気が抜けないコースだ

⬅2回目に赤コインを集めるときは、ホバーが使えるので多少はラク。制限時間には注意しよう

STORY 5
ボスゲッソーのふっかつ

ストーリー1で倒したボスゲッソーが街の近くにあるヘリポートに復活。ヘリポートへはフルーツタンク近くの石造りの足場からジャンプして行くと良いだろう。ボスゲッソーとの対決はストーリー1同様に顔の汚れを放水で洗い流し、全ての足を引き抜き安全を確保した後で、口を引っ張ってダメージを与える。これを2回繰り返すと倒せるぞ。



⬆ヘリポートへ行くにはここからジャンプしてホバーで行くと簡単だ

⬅ボスゲッソーの全ての足を引き抜いて口を引っ張る。これを2回繰り返せば勝利できる

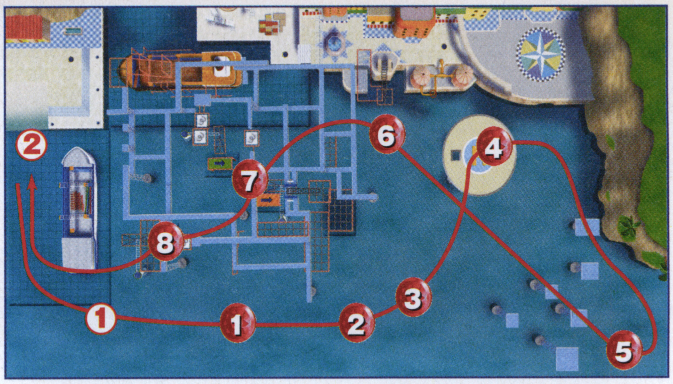
STORY6　すいじょうのあかコイン

シャインゲット

イカに乗って海上を疾走 赤コインを8枚集める

海上に出現した赤コインをイカサーフィンに乗って制限時間内に集める。制限時間は2分間と比較的余裕があり、また狭い隙間を通り抜ける必要もあるため、スピードが遅いが曲がりやすい緑のイカを選ぶのがオススメだ。

←緑のイカでも制限時間には余裕があるのだ



①コインの誘導に従って進め

海上に出たらコインの並びに従うように進もう。1から6番目までの赤コインは順調に取れるはずだ。その後で向かう7番目と8番目の赤コインは、それぞれ足場や船の間といった狭い場所にある。取るときは障害物にぶつからないよう注意！

←浮かんでいるコインを取りながら進んでいこう

←落ち着いてタイミングを計れ

←コインに従えば無理なく赤コインを取ることができる

②陸に出現したシャインはイカに乗ったままゲット

全ての赤コインを取るとイカに乗った桟橋にシャインが出現。イカからは降りられないので、イカに乗ったままシャインめがけてジャンプしてゲットしよう。ジャンプはシャインの正面から行なうと成功させやすいぞ。

←最後の1枚を取るときは画面の切り替えに注意

↑シャインはイカに乗ったままジャンプして取る

↑箱にぶつかればイカから降りることができる

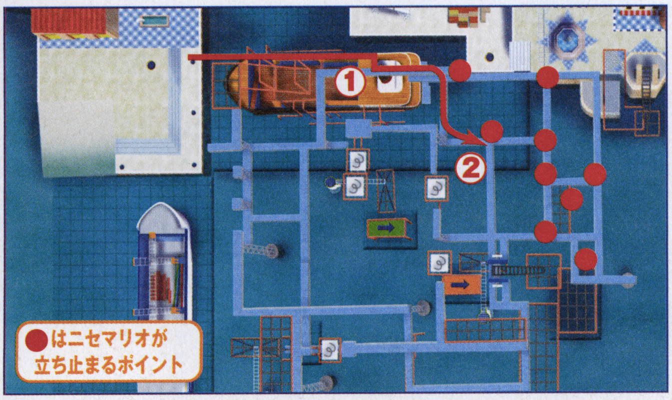
STORY7　ニセマリオ　ふたたび

シャインゲット

狭い足場の上で ニセマリオを追い詰めろ！

ドルピックタウンに続きニセマリオとの対決。狭い足場でも自由に動き回るニセマリオに放水。水を浴びせて倒すのだ。なお、ニセマリオは決まった場所の間を移動する。ニセマリオが目指す場所を下図を参考にして覚えておこう。

←ニセマリオに街の人たちもビックリ！ そんなに似てる？



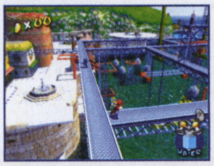
①逃げるニセマリオを追って鉄骨の上へ

船へと続く橋の前で待ち構えるニセマリオ。ニセマリオを追いかけると船の煙突から鉄骨の上へと逃げていく。こちらもスピンジャンプからのホバーで鉄骨の上へと向かおう。ちなみに、ニセマリオは鉄骨に上がるとそこから降りることはないのだ。

←スピンジャンプからのホバーで鉄骨へ上がろう

②高い足場からニセマリオを狙い撃て

鉄骨の上へと登ったらマップ上の②の場所へと向かおう。ここからならばニセマリオがどこに向かおうともポンプの水が届く。マリオ視点に変更し、よく狙って放水。ニセマリオが倒れるまでこれを繰り返そう。



←ニセマリオを追いかけずに②の足場へ行こう

←この場所からマリオ視点で放水していこう。動くことなくラクラク倒せるぞ

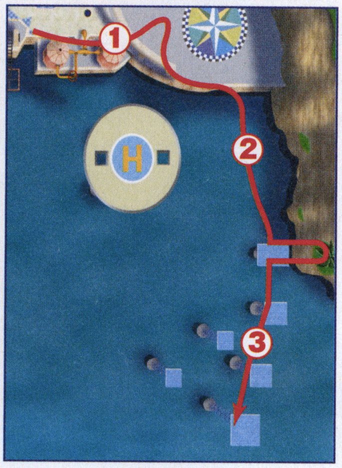
↑ニセマリオが倒れたら近づいてクリアだ

STORY8 ヨッシーの フルーツだいさくせん

シャインゲット

ヨッシーのジュースを使い行く手を塞ぐオレンジシールを溶かせ!

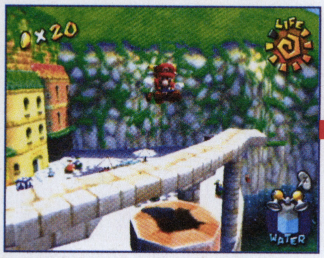
このストーリーはヨッシーのタマゴが出現しないとクリアが不可能。そのため、ピンナパークのストーリー4をクリアしてヨッシーが出現するようになってから挑戦しよう。



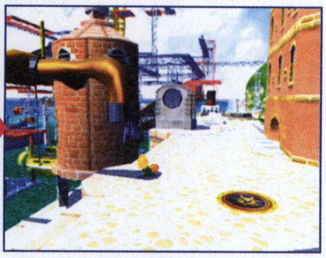
⬆ヨッシーのタマゴが出現してから来よう

①ドリアンを入手しヨッシーのタマゴをかえす

活気を取り戻した市場へ行くとヨッシーのタマゴがあり、ドリアンを欲しがっている。近くにあるフルーツタンクの上にあるスイッチにヒップドロップを行い、ドリアンが出てくるまでこれを繰り返そう。



⬆スイッチにヒップドロップすると…



⬆ランダムでフルーツが飛び出してくる!

⬆ドリアンは持てないので、蹴ってヨッシーのタマゴの元まで運んでいく

➡ドリアンを与えてヨッシーが誕生! ここからはヨッシーに乗って進むのだ

②グレープジュースでプクプクを足場に変えて進め

ヨッシーにドリアンを食べさせることで発射できるグレープジュースは、敵を横に移動する足場へと変化させることが可能。ヨッシーに乗り、飛び跳ねているプクプクにジュースを当てて足場に変えたら、それに乗って進んでいこう。

⬅ヨッシーに乗って市場の端の看板のところに行こう

➡海から飛び上がってくるプクプクにグレープジュースを射て

➡紫色の足場に乗って先へ進むのだ

⬆足場が点滅したら早めにほかの足場へ飛び移れ

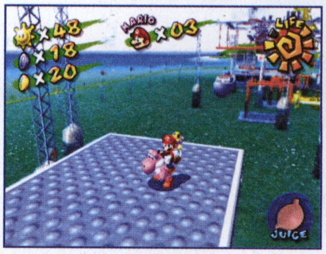
⬆この足場で一息つける。まずはここを目指せ

③ヨッシーにヤシの実を食べさせシャインを目指す

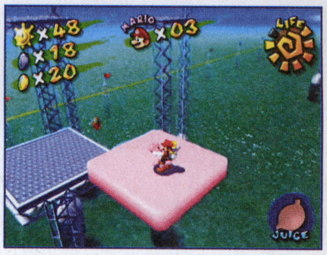
移動する足場から飛び移った足場の近くのヤシの木からヤシの実を入手。ヨッシーに食べさせよう。その後はピーチジュースでプクプクを上下に動く足場に変え、その足場を乗り継いでシャインへ向かうのだ。

⬆木になっているヤシの実は水をかけて落とす

⬆ヤシの実を持って、よこ宙返りでヨッシーの元へ

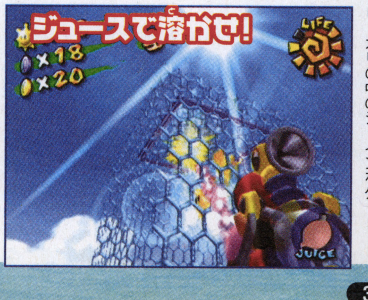


⬆ヤシの実を食べさせるとヨッシーの色も変化



⬆ピーチジュースでプクプクを足場に変えて進む

⬆シャインの入ったオリの入口はオレンジシールで塞がれている



⬅オレンジシールをジュースで溶かし、オリの中のシャインをゲット!

ミニミニチェック ヨッシーのジュースは食べたフルーツで変化

ヨッシーが発射できるジュースの効果は食べさせたフルーツによって異なる。また、発射できるジュースの色に合わせてヨッシーの身体の色と胃ぶくろメーターの色は変化。一目でわかるようになっているのだ。

フルーツとジュースの関係

- パパイア　オレンジジュース
- パイン　オレンジジュース
- ヤシの実　ピーチジュース
- バナナ　ピーチジュース
- ドリアン　グレープジュース
- 唐辛子　グレープジュース

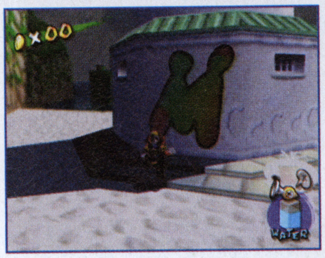
ジュースの効果

- 全てのジュース…オレンジシールを溶かせる
- オレンジジュース…特定の敵を固定の足場に変える
- ピーチジュース…特定の敵を上昇する足場に変える
- グレープジュース…特定の敵を水平に移動する足場に変える

水と砂浜と林と丘。美しいビーチに待つ事件は？

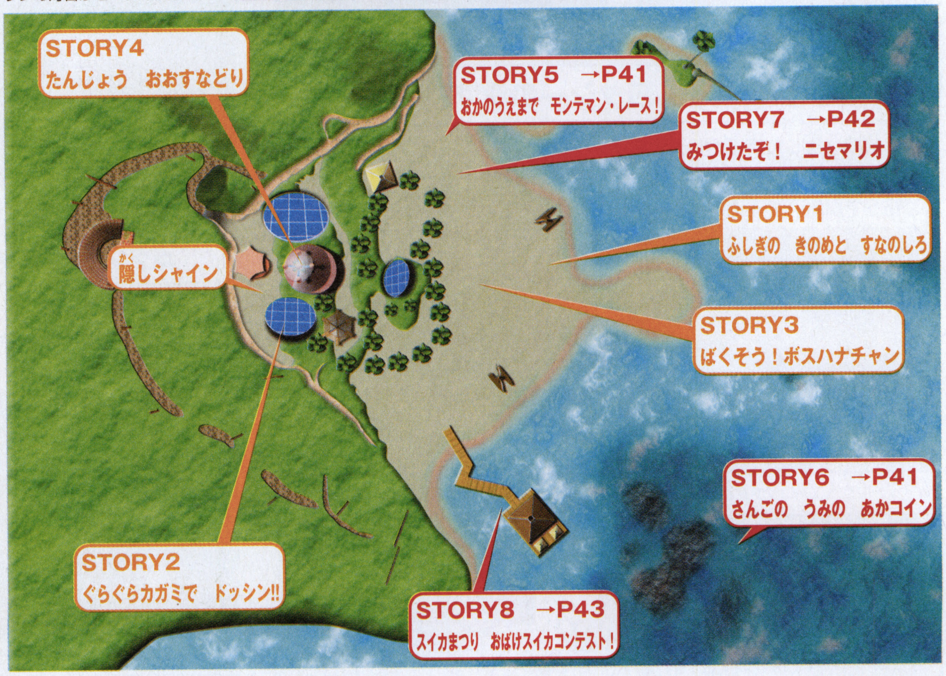
マンマビーチ

南国の楽園ムードあふれるマンマビーチの後半ストーリーは、ビーチの地形にどれだけ詳しくなったかを問われるような目的ばかり。丘を駆け上ったり、カガミと塔の間をぬって走ったり、スキューバダイビング気分満喫の赤コイン探しも。難度自体はそれほど高くないので、ビーチを散歩する気分で楽しもう。



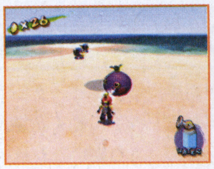
↑ドルピックタウンの灯台がビーチの入り口

←のどかなビーチの地形をしっかり把握しておけば、後半のストーリーをクリアするのも簡単



STORY 1
ふしぎの　きのめと　すなのしろ

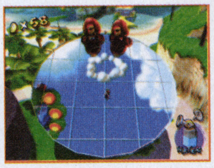
ビーチのあちこちに顔を出し、水をかけると一気に成長する「すなやまのめ」。「すなのしろ」を作る芽を見つけて、城の中のアスレチックコースを攻略しよう！



➡この「すなやまのめ」に水をかけてやれば、出島のような前方の砂浜に「すなのしろ」が出現

STORY 2
ぐらぐらカガミで　ドッシン!!

長い年月をかけて、まわりのカガミで温められ続けている「おおすなどり」のタマゴ。カガミの光を届かなくしているあかポイハナとハナチャンを何とかしよう。



➡あかポイハナに水をかけてカガミの端まで追いつめ、それより高い位置からヒップドロップだ！

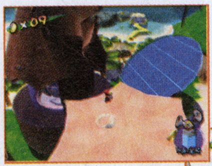
STORY 3
ばくそう！ボスハナチャン

ストーリー2ではおとなしく眠っていたハナチャンが、目を覚ましてビーチを大爆走！「すなやまのめ」をうまく使って、ハナチャンの爆走を食い止めよう！

➡ボスハナチャンの移動ルートを見極めて、近くの「すなやまのめ」を使って転ばせてやろう

STORY 4
たんじょう　おおすなどり

ついに孵化した「おおすなどり」。塔の中に消えたおおすなどりを追いかけて、その背中の上に置かれた赤コインを集めていこう。

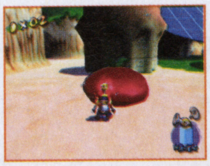


⬅「おおすなどり」を追いかけて、そのタマゴが置かれていた塔に開いた穴から、ワープ。トランポリンをうまく使おう

➡「おおすなどり」の背中の上と、マップの中央の塔に置かれた赤コインをうまく集めよう。背中の上は揺れるので注意！

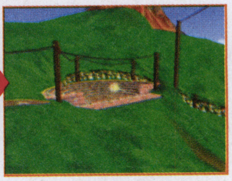
隠しシャイン
塔の裏のふしぎのきのめに水をかけると…？

「おおすなどり」のタマゴが置かれた塔の裏にある「すなやまのめ」では、隠しシャインを取れる。



⬅この場所の「すなやまのめ」に水をかけると、足下に穴ができる

↑階段を下りて、カベに放水！



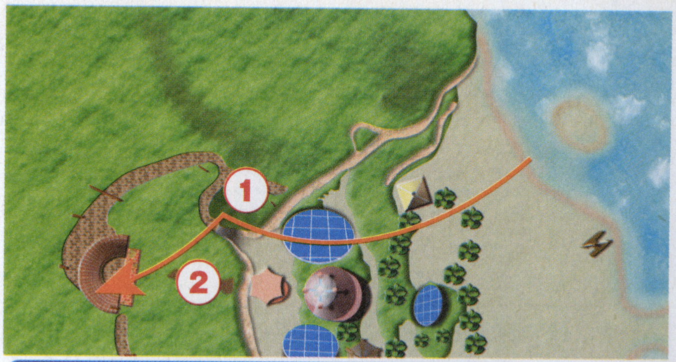
↑出現したシャインは丘の上に

STORY5 おかのうえまで モンテマン・レース!

シャインゲット

丘に登ったら緑の斜面を突っ切りショートカットすれば楽勝!

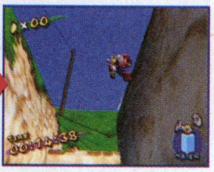
モンテマンは丘への段差に登ったあと、遊歩道を駆け抜けて丘の上の広場へと向かう。そんなモンテマンを尻目に、広場に向かって一直線に丘の斜面を駆け上っていけば…ちょっとズルイけど楽勝だ!



①最大の難所! カベキックをスムーズに決めろ

いくらコースをショートカットして進めるからといっても、丘への段差にうまく登ることができなければ勝負にならない。まずは好きな方のカベに向かってジャンプしたあと、テンポよくカベキックを決めて段差の上に登ろう。カベキック後、丘に向かって左のほうに着地できれば、その後の行動がスムーズになるぞ。

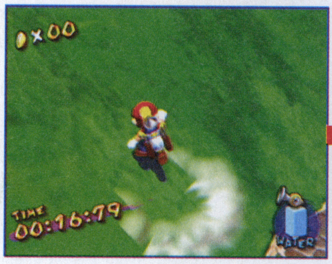
⬆前方にモンテマンがいなければベスト



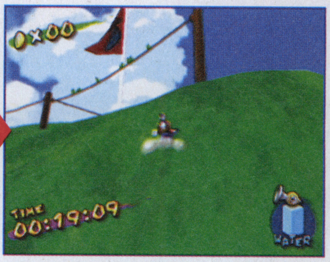
⬆連続カベキックで段差の上へ。最後のキックで、広場に近いほうに着地できれば文句なし

②ハタを目指して、丘を一気に突っ切っていこう

うまく段差の上に登ることができたら、あとは広場のハタに向かって突き進んでいくだけ。急な斜面を走って登るのは難しいので、小刻みなジャンプの連続で登っていくのがコツ。確実にタイムを短縮できるぞ。



⬆段差に登ったらすぐに丘の上を目指そう



⬆急な斜面は小刻みなジャンプで登っていけ

STORY6 さんごの うみの あかコイン

シャインゲット

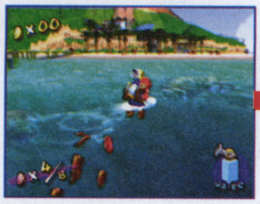
視点の切り替えをうまく使ってサンゴに隠れたコインを探そう

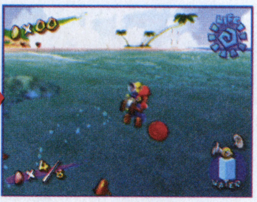
8個の赤コインのうち2個は特定の場所に置かれていないものの、残る6個は、それほど広くはないサンゴ礁の決まった場所にある。サンゴの色に惑わされないように、視点をうまく切り替えてじっくり探そう。

赤い魚の群れに混じったコインを追いかけろ!

置き場所の決まってない2個の赤コインは、なんと赤い魚たちの群れに混じってサンゴ礁の周りを泳いでいるのだ。しかも、取ろうとするとまるで魚のように逃げ回るので、泳ぎのテクニックが勝負のカギに。

➡赤い魚の群れを見かけたら、近寄ってみて赤コインが混じっているかをチェック!





⬅取ろうとすると、魚群を振り切って逃げていく赤コイン。追いかけて捕まえよう

赤いサンゴに囲まれたコインを見逃すな

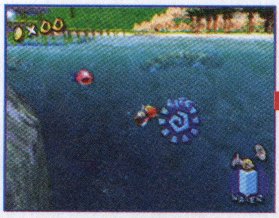
サンゴ礁の中に置かれた赤コインのうち、うっかり見逃してしまいがちなのが、赤いサンゴに囲まれている②のコインだ。右上のマップを参考に、赤コインが置かれている場所のあたりは、なるべく拡大して確認しよう。

⬅色と角度の両方で見逃しやすい。マップを参考に、なるべくズームの視点で探そう

プクプクに見つかったら全力で逃げよう

美しくのどかなサンゴ礁で、唯一の危険な存在が赤いプクプク。マリオを見つけると追いかけて食いついてくるうえに、底の方に沈められてしまうこともあるので要注意。プクプクに見つかったら、全力で泳いで引き離すか、サンゴ礁の地形をうまく使って食いつきをかわそう。

➡プクプクに見つかると、アクションがあるのですぐにわかる



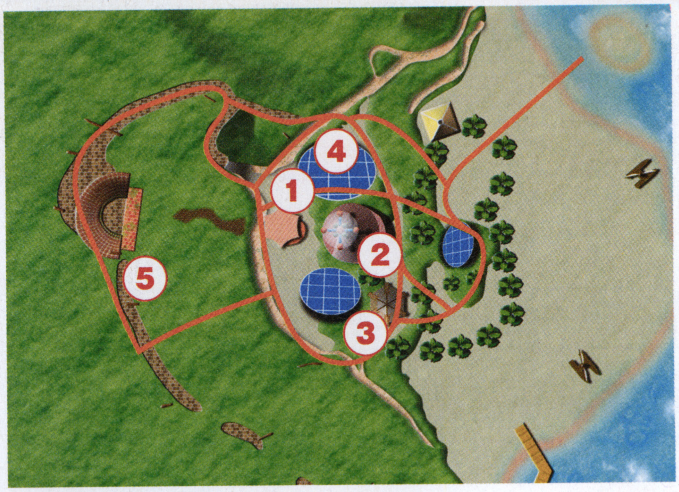
⬆食いつき攻撃をうまく回避しよう

STORY7　みつけたぞ！　ニセマリオ

シャインゲット

ニセマリオが逃げ回るエリアは広い 厄介な場所に逃げられないよう誘導を

ニセマリオはビーチのかなりの範囲を移動していく。追いかけにくい場所に逃げ込まれないように、追いかけるときの位置を工夫して誘導したり、効率のいい場所で待ち伏せたりして対処していこう。



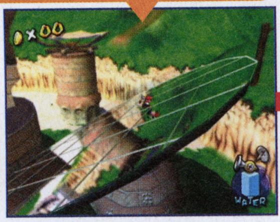
ニセマリオは立ち止まらない！　見失うと厳しいぞ

このストーリーでは、ニセマリオはノンストップで逃げ回るので、ひとたび見失うと、見つけるまでに苦労させられることもしばしば。ニセマリオの移動ルートのほとんどを見渡せる、カガミの上から探そう。

→ノンストップで逃げていくぞ

←見失うと、見つけるのが大変

カガミの上に登ろう


→見失ったときは丘に向かって右端のカガミの上に乗って…

↑あたりを見回せば見つけやすいぞ

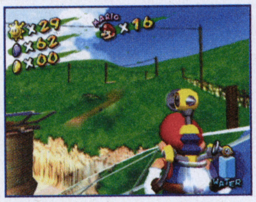
ミニミニチェック　カガミの上で待ち伏せるだけでもOK？

追いかけ回しながら水をかけるのが苦手なら、カガミの上に陣取ったまま、ニセマリオが近寄ってきたときにだけ水をかける、という方法もある。クリアに時間はかかるが、簡単かつ確実だぞ。

←丘の上に逃げていくところにも水をかけることができるぞ

①丘に逃げたら、すぐにカガミの上へ！

丘へと向かう段差に登るのが苦手な場合には、追いかけるのを中断するのも手だ。無理に追いかけようとして見失うよりも、カガミの上からニセマリオの動きを見張り、降りてきたところを再び追いかけたほうが効率がいいぞ。


←カガミの上に登って、丘の上の広場と、広場から降りてくる遊歩道のあたりに注目

②このあたりで待ち伏せるのも有効！

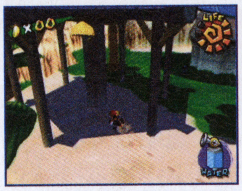
ニセマリオがヤシの林のあたりを逃げ回っているときは、「おおすなどり」のタマゴが置かれていた塔のあたりで待ち伏せるのが効果的。ニセマリオがハチの巣のほうから下に降りたら、そこからこっちに向かってくるところを狙って、思いっきり水をかけてやろう。

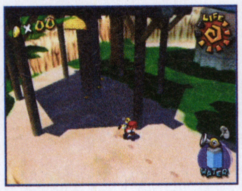
↑このへんにいると、体当たりの危険が

↑ハチの巣のほうに逃げたら、このあたりで見張りながら待ち伏せて水をかけよう

③ハチの巣に近寄るな！　深追いは厳禁だ

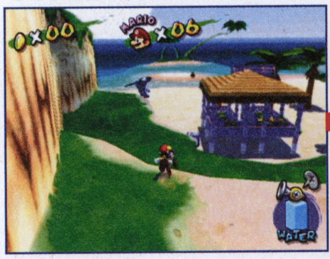
このあたりでニセマリオを深追いすると、ハチの巣から飛び出してきたハチに、今度はこっちが追いかけ回されることになってしまう。そのスキにニセマリオに逃げられると、すべてが水の泡。深追いは禁物だ。

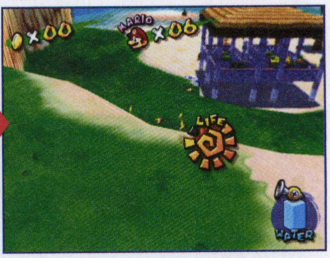

←逃げるニセマリオを追いかけるのに夢中になりすぎて、うっかりこのあたりまで来てしまうと…


←巣からハチが飛び出してきて、こっちが逃げるハメに。その間にニセマリオを見失ってしまうと最悪

④段差の下まで追いかけるとUターンされやすい

ここの砂浜に降りる段差のあたりで、ニセマリオは素早くUターンしてくることが多い。その時に段差の下まで追いかけようとしていると、ほぼ確実に体当たりされてしまうことになるので気をつけよう。


↑段差の下に逃げるところを追いかけると…


↑Uターンしてきた瞬間に激突！

⑤ここもUターンされるポイント。気をつけよう

丘の上の広場まで追いかけていった場合に、ニセマリオが広場の奥の遊歩道まで逃げていかなかったら要注意。広場の端からいきなりUターンして、体当たりされてしまうことが多いぞ。

←広場の上まできたら、このあたりで立ち止まって、様子を見よう

STORY8 スイカまつり　おばけスイカコンテスト!

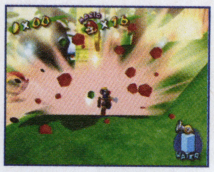
シャイン ゲット

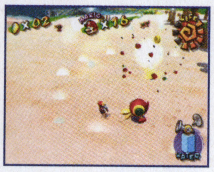
優勝できる最大のスイカは丘の上に!　あかポイハナをひっくり返しスイカを守れ

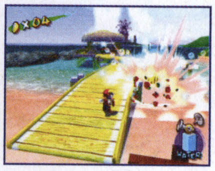
コンテストで優勝できそうなスイカを見つけて、「うみのいえ2ごうてん」まで運んでいくことができればクリア。失敗して割れてしまっても、スイカは何度でも復活する。失敗を恐れず、大胆かつ細心にいこう。

スイカが障害物や敵、水に触れるとアウトだ

スイカを運ぶときの注意点は、スイカをある程度以上の強さで障害物にぶつけないことと、あかポイハナに突進されないこと、そして水に落としてしまわないことだ。失敗すると、スイカは一瞬で砕け散るぞ。


↑木にぶつけてもアウト


↑跳ね上げられると割れる


↑水に落ちてもなぜか割れる

丘の上のスイカがいちばん大きい!

ビーチ内には3つのスイカが置かれているが、コンテストで優勝を狙えるスイカは、丘の上の広場に置かれているひとつだけ。手早くクリアしたいのなら、他のスイカには目もくれず、広場へと突き進もう。

←コンテストで優勝できるスイカはこれ。確かに、これはデカい!

①斜面を一気に転がす!　リスクは高いがメリットも大きい

広場の上からひとつ下の高台まで、一直線にスイカを転がすのも手。降りてすぐに、ポイハナの突進攻撃で割られてしまう危険も高いが、地道に遊歩道から運んでいくよりも、大幅に時間と距離を短縮できるぞ。

思い切って落としてみよう!

↑思い切って斜面を転がしてみよう

←スイカが転がり始めたら、すぐに斜面を滑り降りて追いかけよう。スイカより先に着地できる

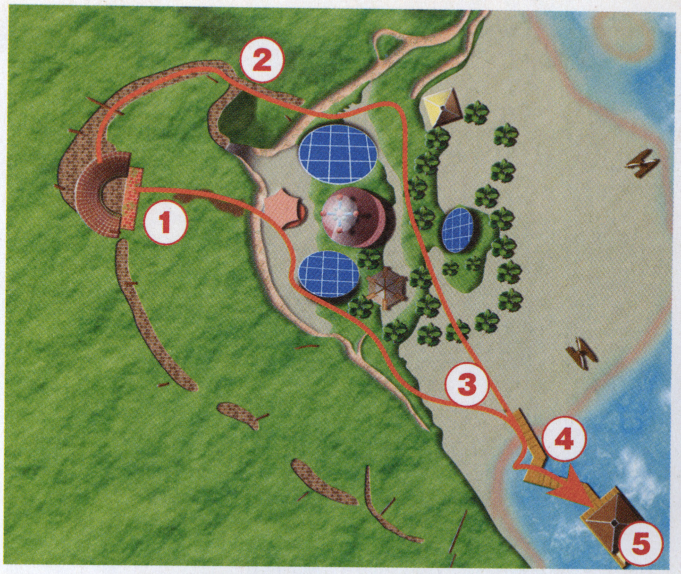
←丘の下にもポイハナはたくさんいる。運ぶときに邪魔になりそうなヤツは、先に転がしておこう

②堅実にいくなら歩道を通って大回り

堅実に遊歩道からスイカを運んでいくのも、意外にハラハラして楽しいのでオススメ。「うみのいえ2ごうてん」までの距離はかなり遠くなってしまうが、その分、無事にたどり着いたときの嬉しさもひとしお。

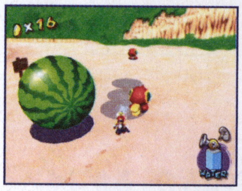
←ポイハナを気にせずに砂浜まで降りていけるが、道が狭いせいで、なんでもない障害物が意外と怖い

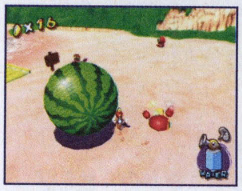
←押す角度にも注意。これよりも少し深い角度でカベに向かって押してしまうと、簡単に割れてしまう



③群がるあかポイハナをうまくひっくり返そう

ポイハナはスイカを狙うわけではなく、あくまでもマリオを狙って突っ込んできて、そのときにスイカに当たると高く跳ね上げて割ってしまう。警戒すべきは前方よりも、横や後から突っ込んでくるポイハナだ。


←横からポイハナが突っ込んでくる気配を感じたら、すぐにそっちの方を向いて水をかけてやろう

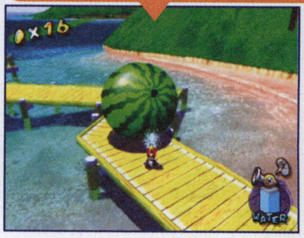

←水をかけて転ばせたあと、さらに踏みつけておくと安心。このスキに、スイカを安全な場所まで運ぼう

④最後の難関!　海に落とさないように気をつけて

海の上にかけられた桟橋から、スイカを落とさないように運んでいくのが最後の試練。マリオの体当たりで押すと勢いがつきすぎるような場合には、ポンプからの放水で少しずつ転がして、うまく微調整しよう。

↑道幅は狭く曲がりくねっている。要注意!

水で押して微調整しよう


←少しずつ押すことができるぞ

ミニミニチェック　勝てないスイカでコインを稼ごう!

コンテストで優勝できないスイカを運んでいくと、スイカひとつにつき10枚のコインを手に入れることができる。コインを100枚取りたいならこの手でいこう。

←「うみのいえ2ごうてん」の正面にある、いちばん小さいスイカが運びやすい

10コインゲット!

←コンテストの対象にはならなくても、10枚のコインを何度でも入手できる!

アトラクションを楽しみながらクリアしよう！

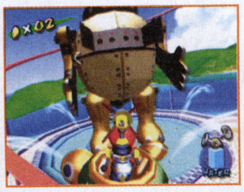
ピンナパーク

ストーリーの目的を達成しながら、パーク内のアトラクションも楽しめるのが魅力のピンナパーク。後半のストーリーでもジャングルジムと観覧車、そしてジェットコースターでのシューティングを楽しめるが、目的達成の難度はかなり高いぞ。

↑アトラクションがいっぱいの遊園地だ

STORY1 メカクッパ　とうじょう

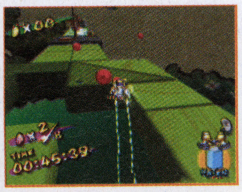
ニセマリオの正体を現したクッパJr.が操るメカクッパを、ペットボトルロケットで倒せ！



↑ジェットコースターに乗って、メカクッパと対決！

STORY2 たいほうの　なかの　ヒミツ

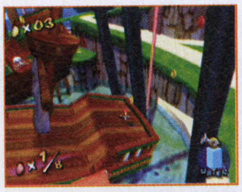
大砲からキラーを発射してくるチョロプーを倒し、大砲の中からアスレチックコースへ。



↑アスレチックコースの2回目は、ホバーがカギだ

STORY3 かいぞくせんの　あかコイン

パークの人気アトラクション「かいぞくせん」の周りに置かれた、赤コインを手に入れよう。

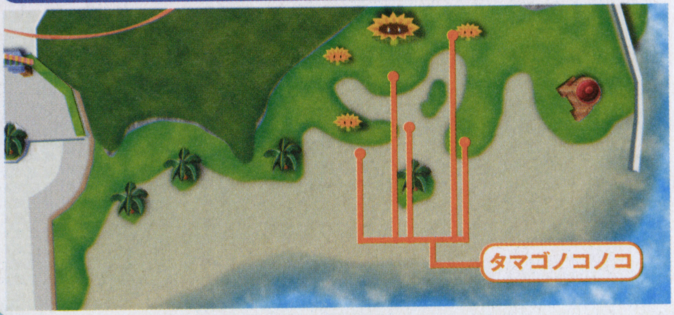


↑「かいぞくせん」の動きを見極めて赤コインを入手

STORY4　かれヒマワリを　すくえ！

シャインゲット

5匹のタマゴノコノコを倒してシャインを取り戻そう！



タマゴノコノコを砂浜までおびき寄せて倒せ

浜辺のヒマワリに被害を与えるタマゴノコノコは、水をかけると目を覚ます。マリオが近寄ると追いかけてきて、さらに飛びかかってくる。砂の上までうまく誘導して、飛びかかった勢いで砂に埋もれたところを、ヒップドロップですべて倒そう。

↑カラの中で眠っているタマゴノコノコは、水をかけると目を覚ますぞ

↑近寄ると追いかけてくる。砂浜のほうに逃げて、タマゴノコノコをうまく誘導しよう

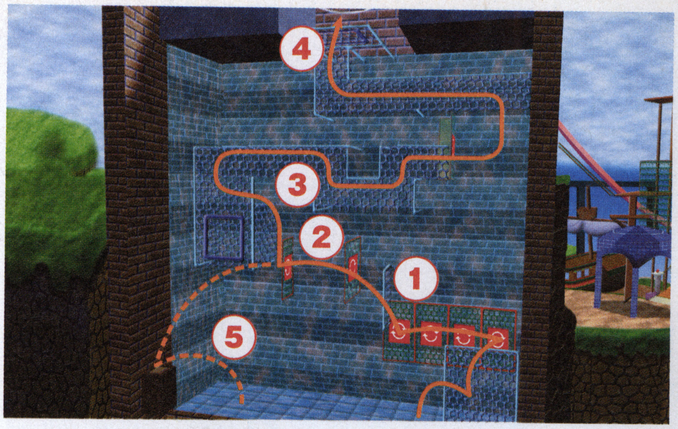
↑砂に埋まって身動きが取れなくなったら、すかさずヒップドロップで反撃して倒そう

STORY5 とめて！ ぼうそう かんらんしゃ

シャインゲット

観覧車裏のジャングルジムから金網の上で眠るボスのもとへ！

このストーリーの目的は、観覧車乗り場の裏にあるジャングルジムを登って、最上部の金網の上で眠っているデンノコキングを倒すこと。視点の位置によって変化する、ジャングルジムでの操作に気をつけよう。



①青い金網の裏から緑の金網に飛び移ろう

ジャングルジムを登っていくときには、まずジャングルジムの壁に向かって右端の青い金網の裏につかまって、そこから緑の金網に飛び移ってから左に進むのが基本。緑の金網には、ジャンプの勢いで自動的につかまることができるので、特別な操作は不要だ。

←まずは手前の青い金網の裏に回って、ジャンプで飛び移ろう

↑青い金網からジャンプして、緑の金網に

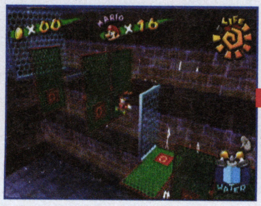
↑緑の金網の上のほうでホバーを使おう

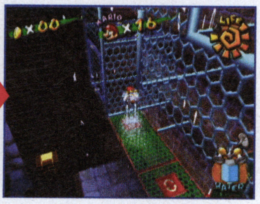
②よこ宙返り＋ホバーで突っ切ってもいいぞ

壁に向かって左の青い金網までは、その手前にある壁に向かって垂直の2枚の緑の金網に、順番に飛び移って進んでいく。壁に向かって水平の緑の金網からよこ宙返りをして、ジャンプのいちばん高いところでホバーを使えば、一気に青い金網までたどり着くことも可能。それほど難しいテクニックでもないので、ぜひ挑戦してみよう。

↑順序よく飛び移っていこう

→この緑の金網の上から、壁に向かって左の方向によこ宙返り。ジャンプの最高点で…





←ホバーを使って前進。高さが十分なら、緑の金網を回転させつつ青い金網まで飛べる

③デンキノコノコは裏から叩いて倒そう

金網に張りついているデンキノコノコは、金網の裏側に回ってBボタンで叩けば簡単に倒せる。金網の両面にデンキノコノコがいて、どちらも倒しにくいときには、少し様子を見て、近寄ってきたほうから倒そう。

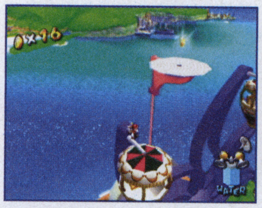
←金網の表と裏の両面にデンキノコノコがいないかを、まずチェックしておこう

←デンキノコノコの真裏からBボタンで叩けば、デンキノコノコは簡単に倒せる

④ボスを倒してシャインをゲット！

ジャングルジムを上りきったところにあるロープの上から、2回ジャンプすればデンノコキングが眠っている金網の下につかまることができる。その状態からジャンプすれば、デンノコキングを倒せるぞ。

←この状態になったら、そのままジャンプするだけでデンノコキングを倒せるぞ



←シャインはこの場所に出現する。観覧車乗り場の端から観覧車に乗って取りに行こう

⑤ショートカットで緑の金網の上へ！

ジャングルジムに向かって左の壁にある足場を使えば、②で説明している緑の金網にいきなり飛び移ることもできる。よこ宙返りで壁の足場に乗ったら、さらによこ宙返り＋ホバーで緑の金網に乗るだけでOKだ。

↑左端の緑の金網を狙って…

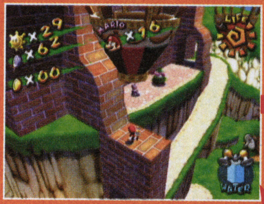
↑よこ宙返り＋ホバーで移動

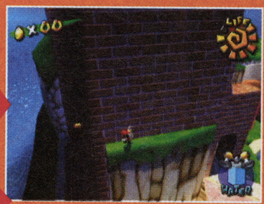
↑金網が回転したらすぐ着地

チャレンジテクニック 観覧車乗り場側から超ショートカットも！

よこ宙返り＋ホバーでの操作に自信があるなら、ぜひ挑戦してほしいのがこのショートカット。なんと観覧車乗り場のほうの壁の縁から回り込んで、一気に上のほうの青い金網に飛び移れるのだ。

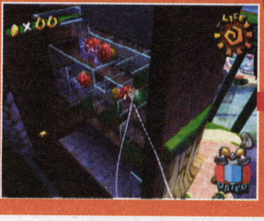
→観覧車乗り場に向かって左側のこの足場から…





←細い足場を通って、ジャングルジム側に移動しよう

→よこ宙返り＋ホバーで、壁をぐるりと回りこんで…



←この場所に着地。デンノコキングはもう目の前だ

STORY6 ヨッシー・ゴーランドのヒミツ

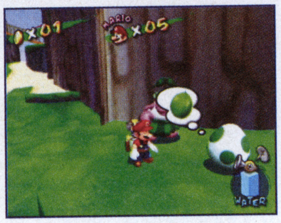
シャインゲット

ヨッシーにフルーツを食べさせてアスレチックコースに進め！

パーク内の謎解きさえわかれば、あとはアスレチックコースを攻略するだけ。前半は宙に浮かぶ足場をうまく乗り換えて進み、後半はさまざまなジャンプアクションを駆使してクリア、といった感じの構成だ。

①ヨッシーが欲しがるフルーツを持ってこよう

パーク内での目的は、ヨッシーが欲しがっているフルーツを持っていったあと、ヨッシーの体の色をオレンジにして、ヨッシー・ゴーランドまで連れて行くだけ。どこにどのフルーツが置かれているのかは、右のマップを参考に。最初にパインかパパイアを食べさせた場合は、そのままヨッシー・ゴーランドに連れて行けばOKだ。


↑フキダシの中のフルーツに注目だ

→欲しがっているフルーツをタマゴの近くまで持っていけば、食べたフルーツに応じた色のヨッシーが孵化

←パインかパパイアを食べさせて、ヨッシーの体の色がオレンジになったら、ヨッシー・ゴーランドへ

②ヨッシー・ゴーランドの空いている場所へ

ヨッシーの体がオレンジ色になったら、ヨッシー・ゴーランドの手前の列の、オレンジ色のヨッシーが欠けている場所まで連れていこう。そこまでたどり着けば、自動的にアスレチックコースにワープするぞ。

←ヨッシー・ゴーランド内の、オレンジ色のヨッシーが欠けているところにヨッシーを連れていこう

③足場の動きを見極めて先に進もう

前半は青い足場にさえたどり着ければOK。それ以外の足場に乗り続けても、壁に阻まれて先に進めないぞ。ホバーが使えない1回目では、その状態からのフォローが効かないので特に注意だ。

1回目

回転する足場に注意！

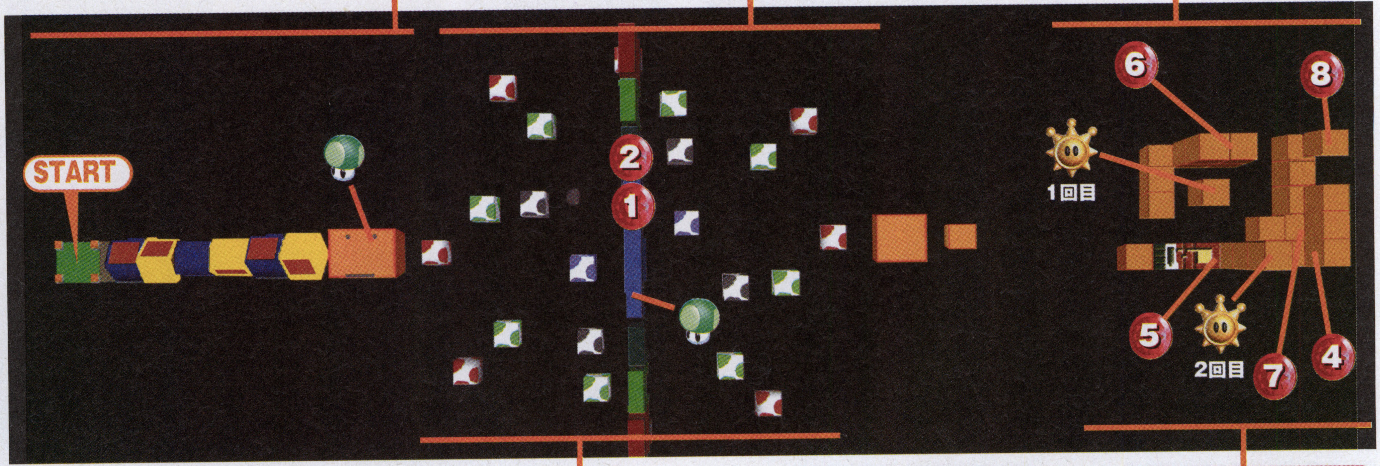
回転の速い足場と回転の遅い足場の違いを見極めよう。回転が速い足場では、先に進むことよりも振り落とされないことが優先だ。

青い足場まで一気に進め

壁をくぐり抜けて先に進めるのは、いちばん内側の青い足場だけ。手早く足場を乗り換えて、青い足場を目指せ。

上のブロックにはカベキックで

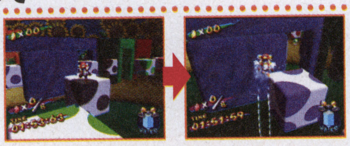
スタート地点から見ていちばん右奥の場所から、カベキックでブロックの上へ。キックの方向には細心の注意を。



2回目

ホバーを使って一気に進めるぞ

2回目ではホバーノズルを使えるので、赤を飛び越えて緑の足場、そして黒を飛び越えて青の足場へと、一気に進んで時間を短縮しよう。


←ひとつ手前の足場を飛び越して、その奥の足場へ！

よこ宙返り＋ホバーで⑤～⑧をゲット！

⑤～⑧の赤コインを取るときには、よこ宙返りとホバーの組み合わせが大活躍。⑧はよこ宙返りの最高点からホバーを使って手に入れよう。

STORY7 パークのニセマリオ

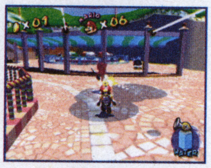
シャインゲット

ニセマリオの移動ルートを覚えて立ち止まるところを狙って倒そう

ニセマリオが通るルートはシンプルでわかりやすく、立ち止まるポイントも多いので、たとえ見失っても見つけるのは簡単だ。このストーリーならではのアトラクションもないので、ここは手早くクリアしよう。

入口近くの広場のあたりで追いまわそう

パークの奥のほうだとやや戦いづらいので、入口近くの広場のあたりでニセマリオを追いかけ回そう。奥のほうに逃げ始めても、立ち止まっているスキに先回りすれば、広場のあたりで釘付けにしておけるぞ。



←入口近くの広場は障害物が少なくて平坦。かなり戦いやすいぞ

STORY8 ジェットコースターで フーセンわり

シャインゲット

フーセンの配置を覚えるまでひたすらチャレンジあるのみだ！

このストーリーは、狙いを定めるときの感覚と、どの位置にどれだけフーセンがあるのかが把握できるまで、ただひたすら挑戦あるのみだ。これらのアドバイスを参考に、自分なりの攻略パターンを見つけよう！

どのロケットでどのフーセンを割るかがポイント

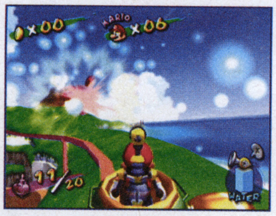
まずは、ロケットを取ってから次のロケットを手に入れるまでの間に、どのフーセンを割れるのかを覚えよう。絶対に狙えないフーセンや、狙いにくくて割りづらいフーセンも覚えられればベスト。

←ロケットを取ったらすぐにあたりを見回して、そのロケットの近くのフーセンの位置をチェック！

←どのロケットでどのフーセンなら確実に割れるのかを、何度もプレイして覚えていこう

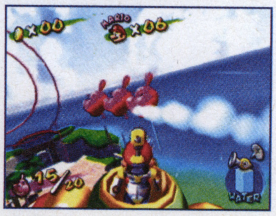
まとめて割れるポイントを見逃すな！

2個以上のフーセンをまとめて割ることができるポイントを見つければ、他のフーセンにより多くのロケットが使えるようになるので、割れる数は確実にアップする。下の例を参考に、他のポイントも探そう。



③のロケットの左側

③のロケットを取ってすぐに左を向くと、コースターがいちばん下に降りるあたりで3個のフーセンが一直線に並んだ状態になる。狙いさえ正確なら、1発のロケットで全部まとめて割ることができるぞ。



⑨ロケットの右側

⑨のロケットを取ってすぐに右を向けば、ややシビアではあるが、3個のフーセンをまとめて割るチャンス。⑨のロケットだけではなく、⑩のロケットでもまとめ割りを狙えるので、ぜひ覚えておきたいポイントだ。

④～⑤のロケットの間は手近なフーセンを狙え！

④のロケットから⑤のロケットまでの間は、コースターが激しく回転するためにフーセンに狙いをつけにくい。無理をしなくても他の場所で十分にフォローが効くので、この区間は手近なフーセンだけを狙おう。

←狙いを定めるのは至難の業。とりあえず手近なものを狙おう

正確に狙うウデも必要。下のほうを狙うのがコツ？

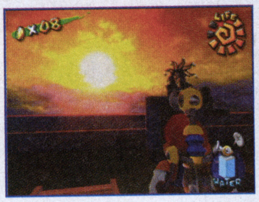
いちばん大切なのは、フーセンを正確に狙う技術だ。どの方向に狙いがずれやすい、というクセがあるなら、そのクセを意識して狙いを修正しよう。だいたいは「見た感じよりやや下を狙う」感覚でOKかも？

←この距離を正確に狙える腕があれば、問題なくクリアできるはず

美しいビーチとオバケがいっぱいのホテルを探検！

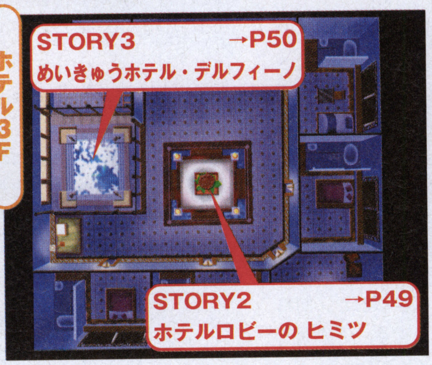
シレナビーチ

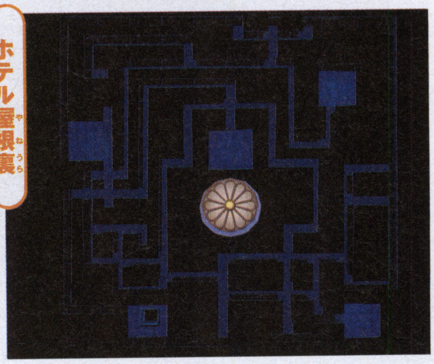
シレナビーチは閑静なリゾート地。ビーチには美しい夕日がながめられる一軒のホテルが建っており、落ちついたたたずまいだ。だが、ここもラクガキによる被害は深刻。ビーチに現れる巨大生物との対決や、シリーズおなじみのオバケ「テレサ」たちがあふれるホテル内を探検していくことになる。



↑夕日に照らされたビーチは、島でも1、2を争う美しさ。大人な雰囲気？

←ホテルの中はテレサたちが！





STORY1 ふしぎせいぶつ マンタ しゅうらい！

シャインゲット

屋根の安全地帯を利用しつつマンタを分裂させて倒せ！

ビーチ奥の敷地の前でホテルの支配人と話すと、マンタが出現！ 現れたらすぐ近くの丸い屋根の下へいこう。マンタはビーチ内を飛行し、通った場所を汚れで埋め尽くしていく。だが、屋根の下は安全地帯なのだ。そこからマンタに水を浴びせ、どんどん分裂させていこう。

←マンタが離れたら少し出て放水！

色が変わったらスプリンクラーでせん滅！

マンタに放水すると、4段階まで分裂して最小の大きさに。最小マンタにさらに水を浴びせれば、消滅させられるぞ。残りすべてを最小マンタまで分裂させると、色が変わっていっせいに向かってくるので、スプリンクラー放水などで一網打尽にしてやろう！

➡スプリンクラーで迎え撃つと手っ取り早い。スプリンクラーが苦手なら、放水しながらグルグル回って迎撃しよう

STORY2 ホテルのロビーの ヒミツ

シャイン ゲット

ブロックテレサを足場に アスレチックコースに進入！

ホテルのロビーに漂うブロックテレサに放水すると一定時間足場になる。それを飛び渡って3Fまで上がり、吹き抜け中央のポールの上にあるテレサ像の口に飛び込めば、アスレチックコースに進める。一気に3Fへ上がるのは大変なので、各階のおどり場を中継して1階ずつ上がっていこう。

↑ブロックテレサを真上で足場にすると登りにくいので、やや離れた場所で水を浴びせよう

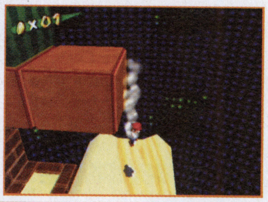
↓3Fのおどり場へ上がったら、ブロックテレサに注意しつつジャンプホバーでテレサ像の口へ

壊し方が異なるブロックに注意しよう！

このコースはいろいろな壊れるブロックで構成。スイカ模様のブロックはヒップドロップで、レンガのブロックはジャンプで突き上げると壊せるぞ。また、白いブロックはマンマビーチのアスレチックコースでも登場した崩れるブロック。乗るとすぐに崩れ始めるので止まらずに進もう。

1UPキノコを取って歯車へ

端のスイカブロック3つをヒップドロップで壊し、1UPキノコを入手。取ったら歯車へ。歯車上では出っ張りからくぼみへ一気に動いて回転に対処。



←ブロックから降りるときは、端にぶら下がってからBボタンで手を放せば、落下ミスを防げるぞ

1回目

ブロックの中に1UPキノコ

上段端のレンガブロックを突き上げて壊すと、中から1UPキノコが出てくる。入手後は2つ先のレンガブロックを壊し、カベキックで上段に上がろう。

踏みジャンプで渡ろう

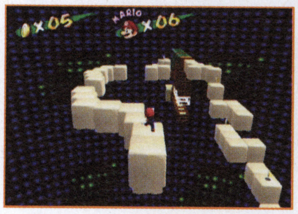
連続する3つのミゾは、間を飛んでいるハネクリンを踏めば飛び渡れる。スピンジャンプなら、ハネクリンを踏まなくても飛び渡れるぞ。

ブロックを壊してカベキック

ここは左右どちらか1列のレンガブロックを壊しつつ、カベキックで登る。真正面の視点にして、コントロールスティックを左右に倒してカベキックだ。

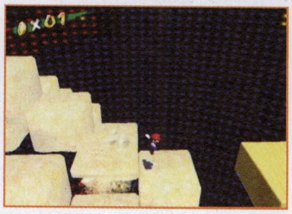
正面視点で走り抜ける!

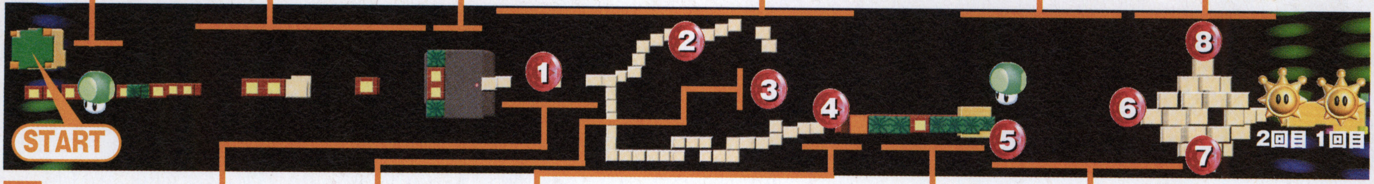
崩れるブロックが続くので正面視点で一気に走り抜けよう。低い場所には行く必要はない。上段を走って先のブロックにたどり着こう。



段差を降りるときは1つずつ

段差を降りるときに一気に進むと落下しがち。ブロックがやや崩れて段差が縮まってから降りるかヒップドロップで確実に着地。





2回目

ジャンプホバーで入手！

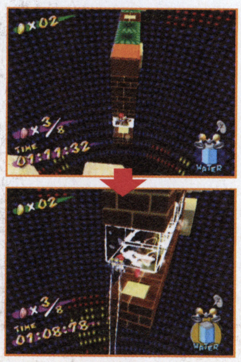
1枚目はジャンプホバーでミゾを越えつつキャッチ。そのままホバーで2つ目のミゾを越えれば、時間短縮できる。

よこ宙返りでキャッチ！

3枚目は、ミゾを飛び越えて着地と同時によこ宙返り。空中ホバーで次のブロックへ乗る。

落下してスキマに入れ！

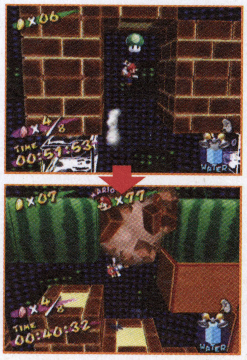
4枚目は下のほうのブロックのスキマにある。手前の崩れるブロック上から落下し、ホバーでスキマに入ると早く行ける。



←ホバーは早めでいい。カベ沿いに落ちれば乗れる

ブロックを壊して上がろう

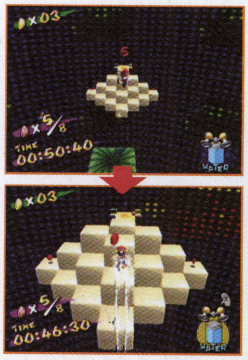
4枚目を取ったら氷のブロックを放水で溶かし、カベキックで登って1UPキノコを入手。最上部のレンガブロックを壊して上に上がろう。



←氷ブロックを溶かしてカベキック。最上部のレンガブロックを壊したら、再びカベキックで上がろう

スピンホバーが近道！

端のスイカブロックからスピンジャンプし、やや落下後にホバーすれば一気に飛べる。これで時間短縮すれば、残りを取る余裕ができるぞ。



←正面視点で、まっすぐ前にスピンジャンプ。飛んでから約2秒後にホバーを噴射して一気に飛べ！

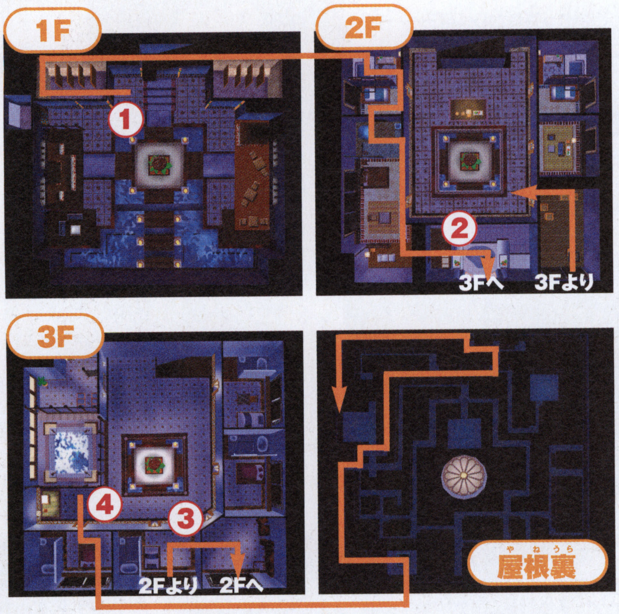
STORY3 めいきゅうホテル・デルフィーノ

シャインゲット

ヨッシーの力を借りて3Fプールのシャインを入手！

目指すシャインはホテルの3Fにあるプールの中。プールへは屋根裏を通って行ける。だが、屋根裏の通路はデブテレサがふさいでおり、通過するにはヨッシーの力が必要不可欠だ。ヨッシーのたまごは1Fロビーにあるが、ほしがっているパインが近くにない。まずは、パインを求めて2Fのパイン貯蔵庫に向かうことになる。

↑ヨッシーのたまごはパインをほしがっている



①1Fの男子トイレから2Fの部屋に進入！

ホテルに入ったら左奥にある男子トイレへ。トイレの一番奥のカベからジャンプして2Fに上がろう。上がったら部屋のビーチの絵に放水。テレサを浮き上がらせれば、絵から隣りの部屋に行ける。次の部屋では、クローゼットの4枚扉に放水しよう。回転させてすべて裏返しにすると、扉が開いて次の部屋に進める。

↑ビーチの絵にテレサが。完全に浮き上がらせてからジャンプで飛び込めば、反対側にいける

↑1F男子トイレのカベに水漏れしているカベがある。かべ際に乗ってジャンプすれば2Fへ

↑マリオ視点で1枚ずつ回転させよう

②ブロックテレサを足場にして3Fに上がる

クローゼットの扉を抜けると、部屋にブロックテレサが2匹漂っている。放水して足場に変えたら、上に乗って天井の穴から3Fへ。穴の位置は高いので、よこ宙返りかスピンジャンプで飛び込むようにしよう。3Fに上がったら部屋の本棚に放水。本棚が横倒しになって隣りの部屋に進めるぞ。

↑四角い枠が天井の穴。うまく飛び込もう

↓本棚に放水すると、隣の部屋に続く通路が！

③パインを入手して1Fのヨッシーをゲット！

テレサのポスターが貼ってある部屋にきたら床に注目。1マスだけ色が薄い場所があるハズだ。そこにヒップドロップして2Fに降りると、そこがパイン貯蔵庫。木箱を壊してパインを持ったら、そのままドアから部屋を出て、1Fロビーのヨッシーを誕生させよう。

↑木箱を壊してパイン入手。ドアを開けて部屋を出よう

↑いかにも怪しげな色ちがいの床。ここにヒップドロップ

↑1Fロビーに降りて、ヨッシーにパインをお届け！

④屋根裏を回って3Fプールのシャインへ！

ヨッシーに乗ったら階段で3Fまで上がり、1つだけ開いているドアから部屋に入ろう。この部屋のベッドは実はトランポリン。飛び乗って天井の穴に入れば屋根裏に上がれるぞ。屋根裏では、通路をふさぐデブテレサをヨッシーで食べつつ、マップのルートをたどってコインが4枚ある突き当たりへ。そこでヒビの入った床にヒップドロップすれば、プールに到着。シャインをゲットだ！

↑ベッドのトランポリンで、天井の穴に飛び込もう

↑びくともしないデブテレサもヨッシーなら丸のみだ

↑→突き当たりに1マスだけヒビの入った床がある。そこにヒップドロップすれば、ようやく3Fのプールにたどり着ける。輝くシャインをいただき！

STORY4 カジノ・デルフィーノの ヒミツ

シャインゲット

カジノのゲームをクリアして アスレチックコースへ！

ホテル1Fのフロント横の通路でモンテ族と話すと、カジノに入れる。カジノの左右には巨大スロットがあり、放水して2つともスリーセブンに合わると、奥のカーテンが上がってシャインパネルが登場する。これに放水してシャインの絵を完成させれば、パネルが上がって土管が出現。そこからアスレチックコースへ!

↑1Fでこのモンテ族と話してカジノに入ろう

左のスロット

スロットを1つずつ回せる。マリオ視点で狙いを定め、少しずつ放水して7に合わせよう

右のスロット

放水するとすべてのスロットが回転。7がそろうまで、根気よく少しずつ水をかけていこう

シャインパネル

上段のパネルから順番に放水して1段ずつ裏返しにしていこう。強く放水すると周りのパネルまで回ってしまうので、マリオ視点で狙いを定めつつ、Rボタンをちょんと押して少しずつ放水するのがコツ。16枚のパネルをすべて裏返しにすれば、シャインの絵が完成するぞ

移動するオブジェに落ちついて対応しよう

キューブ型や棒状の可動足場はあせりがちになるが、1回目は動きをよく見て対処することが大切だ。2回目の赤コイン集めでは、時間的にオブジェの動きを見ている余裕はほとんどない。次の足場につながるよう、リズムを取って進め。

角の色を目安に回転に対処

始めの回転はオレンジの角から右の平面へ、2回目の回転は青い角から右下の平面に移動して対処しよう。

←1回目の回転。オレンジの角から右の平面に歩く

→2回目。青い角を目安に右下の平面に移動しよう

1回目

回転足場がきたら進め

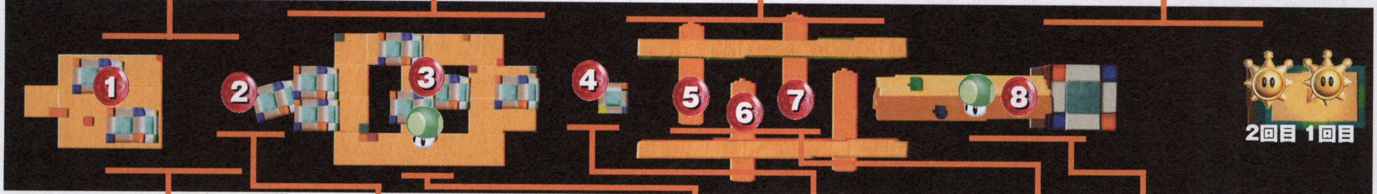
2つのキューブの向こうにある回転足場に注目。回転足場が近づくときに、2つのキューブの間を走り抜けて飛び乗ろう。

キューブを見て左を抜ける

遠方の視点にして真上から見下ろすと、キューブの動きがわかりやすい。動きを見て左の道を進めば、歩いて通過できる。

中央をジャンプで渡る

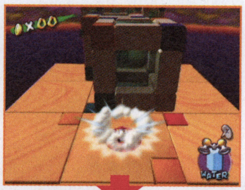
足場の間は、端から飛べば通常のジャンプで渡れる距離。真正面の視点にして、棒の移動方向に対して直角にまっすぐ飛ぼう。



2回目

タイミングを計ってスイッチオン

スタートはタイミングが命。赤スイッチは、先の回転足場が近づくとき、なおかつ2つのキューブが中央にきたときに押そう。押したら、目の前の1枚目をジャンプホバーで取りつつ回転足場へ！


←2つのキューブと回転足場を見てスイッチオン！

←1枚目をジャンプホバーで取り、回転足場に乗ろう

足場の上でよこ宙返り!

2枚目は回転足場上でよこ宙返りで入手。後ろから前に向かって飛ぼう。

ミゾを越えて急いで入手

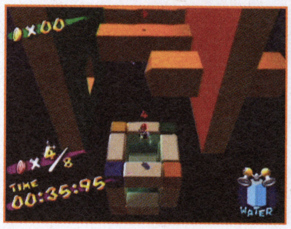
中央左のキューブが右に動いたら、ジャンプでミゾを越える。着地したらすぐ右に進み、よこ宙返りで3枚目を取ろう。

←ここからミゾを越える。ホバーを使うと確実だ

→右から左に切り返して、よこ宙返り!

キューブの端でジャンプ入手

4枚目は前後回転する足場の端でジャンプすれば取れる。もしくは、手前の足場からジャンプホバーで直接4枚目を取りにいき、入手後に回転足場に降り立ってもいい。

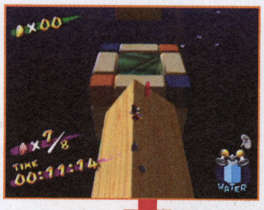


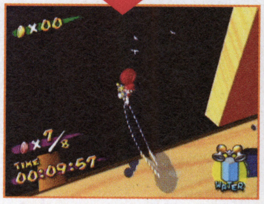
移動方向によこ宙返り

棒状の足場に5～7枚目がある。棒の移動方向によこ宙返りしてキャッチしていこう。

よこ宙返り＋ホバーで取れ!

赤コインより奥の位置から手前方向によこ宙返りし、空中ホバーで位置を調節して入手しよう。入手後は着地に集中！ 足場の回転にすぐに対処してシャインを取りにいこう。


←奥から手前によこ宙返り！


→ホバーで赤コインキャッチ

STORY5 カジノの ちかの ボステレサ

シャインゲット

カジノの地下に潜むボステレサを倒せ！

カジノに入ったら中央のルーレットへ。手前にコインに化けたテレサがいるので注意しよう。ルーレットには1枚だけ紫のパネルがある。そこにヒップドロップすると、ルーレットが沈んでボス戦へ！

←カジノの中央にある巨大ルーレット。紫のパネルにヒップドロップすれば、すぐにボステレサとの対決になるぞ。

トウガラシとフルーツでダメージを与えよう

ボステレサに水をかけるとスロットを回す。スロットでフルーツの目がそろうと辺り一面にフルーツが飛び出すので、トウガラシを拾ってボステレサに投げつけよう。ヒットするとボステレサの舌に火がつく。そこへ他のフルーツをぶつければダメージを与えられ、3回ダメージを与えれば倒せる。ちなみに、床の回転は紫のパネルにヒップドロップすればしばらく止められる。

→ボステレサに水をかけよう。フルーツの絵がそろうと…

←フルーツがばらまかれる。すぐに赤いトウガラシを拾おう

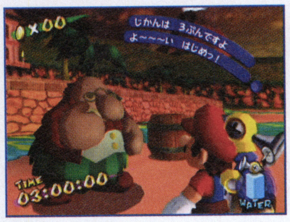
↑→トウガラシをBボタンで投げつけてやろう。舌がぼうぼう燃え出してもがき出すぞ。すかさずフルーツをぶつけちゃおう

STORY6 シレナビーチで おおそうじ！

シャインゲット

汚れで埋めつくされたビーチを3分以内にキレイにせよ！

ストーリーが始まると、すぐにホテルの支配人と会話に。ビーチに再びラクガキされたビリビリの汚れをキレイにしてくれと、強引に頼まれる。制限時間は3分。海岸から右周りに進んで洗い流そう。



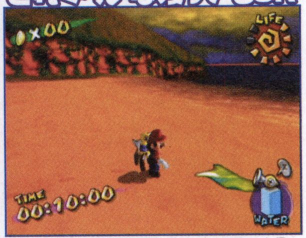
←支配人の強引な頼み。しかも3分間の制限時間つきだって？ ちなみに、ビーチの汚れはテレサの形になっているぞ

スプリンクラーやタルでスピードアップ！

スプリンクラー放水なら広範囲を一気に流せるので活用。汚れは多少残ってもいいが、できるだけ消し残しがないようにしよう。あちこちにあるタルは、ボディアタックしたり投げ飛ばすと破裂し、中の水で周囲の汚れを一掃できる。階段など、段差があって消しにくい場所に投げて、効率よく消そう。

↑広範囲な汚れにはスプリンクラー放水が便利

これくらいは残ってもOK



↑多少の汚れは消し残してもクリアできる

タルは段差の汚れに！

↑プールの周りにあるタルは、石碑のほうや階段のほうの汚れに向かって投げ飛ばそう

STORY7 まぎらわしいぞ！ ニセマリオ！

シャインゲット

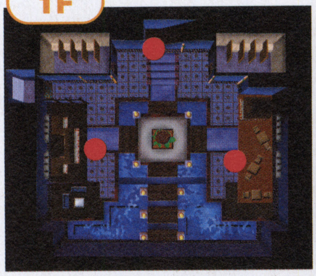
1～3Fのおどり場を行き来しニセマリオに水を浴びせよう

ニセマリオの追跡は1Fロビーからスタート。マップ中の●で止まるので、そこを狙っていこう。2～3Fで見失ったら、1Fロビーにいることが多いぞ。また、筆を持ってないのはテレサが化けたニセモノなので、踏んづけて倒そう。

↑色が薄く、筆がないのはニセ・ニセマリオ！

↑→2Fで部屋に逃げ込んだときは後を追わず、隣りのドアから出てきたところを狙い撃ちだ！

1F



2F

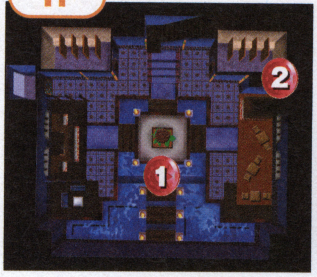
3F

STORY6 ホテルの なかの あかコイン

シャイン ゲット

1～3Fのあちこちに隠された赤コインを5分以内に回収！

ホテル1Fのロビーに出現する赤スイッチを押し、5分間に8枚すべてを取れば、1Fの階段前にシャインが出現する。赤コインは1～3Fに点在し、ストーリー3に近いルートで取っていけば、制限時間内に十分入手できるぞ。

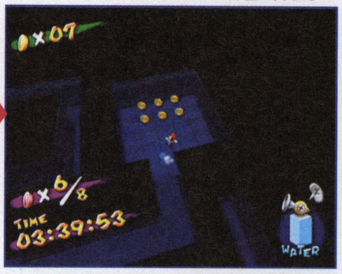


スプリンクラーやタルでスピードアップ！

1～6枚目は1Fから順番に上のフロアに上がって入手していくことになる。1～2Fへは男子トイレから、2～3Fへは階段でいけばOK。6枚目を入手したら、ストーリー3と同様に3Fのカップルがいる部屋へいこう。そこからトランポリンベッドで屋根裏に上がり、ポスターの部屋とパイン貯蔵庫の7～8枚目を入手するのだ。

↑屋根裏へは再びベッドを利用することに

↓右隅のヒビの床からポスターの部屋に降りる



スイッチのすぐ前に出現。取ったら右奥の女子トイレへ

女子トイレで2枚目を入手。男子トイレから2Fへいこう

クローゼットの部屋で3枚目入手。取ったらドアから踊り場へ

2Fのおどり場に4枚目があるぞ。次は階段で3Fに向かおう

3Fおどり場。5枚目を取ったらドアからプールの部屋へ

プールの中に6枚目。入手して屋根裏を回ってポスター部屋へ

テレサのポスターに水をかけて破り、隣りの部屋で7枚目入手

ポスター部屋の床からパイン貯蔵庫に降り、ラストの8枚目

青コインゲット

水をかけると出現する青コインを全公開！

シレナビーチには、特定の場所に水をかけると飛び出す青コインが8枚ある。それらをすべて公開するぞ。ビーチの3枚は全ストーリーで入手できる。ホテル1～3Fの4枚はストーリー2～8、カジノの1枚はストーリー4～5で入手。

➡ビーチの中央辺りにある石碑に水をかけると飛び出す

⬅ホテル正面の、左から2番目のかがり火に放水すると…

➡ホテルに向かって右にある花壇。中央に水をかけよう

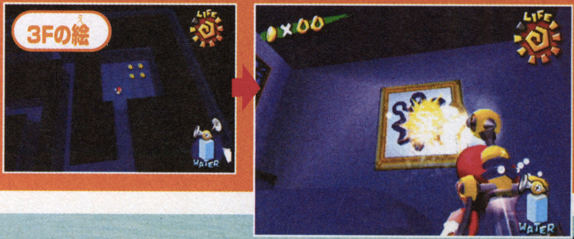
⬅カジノの右奥にあるかがり火。ここも放水で青コインが

⬅3Fの吹き抜け天井に放水

⬅3F奥の背の高い飾りに水をかけよう

➡屋根裏を回ってテレサのポスターがある部屋へ

⬅部屋の中にある色が濃い本棚に放水すると、青コインが飛び出すぞ



➡屋根裏の右上の突き当たりで、ヒビの床から降りる

⬅部屋の白い絵に放水！

太古の謎を秘めし、マーレ族の遺跡に挑戦

マーレのいりえ

入り組んだ地形、切り立ったガケ、深い海、太古の遺跡…。マーレのいりえは、トリッキーな仕掛けの多いステージだ。高低差があるので、スピンジャンプやよこ宙返り、カベキックなど、各種のジャンプテクニックを使いこなせないと、進むこともままならないだろう。

←高い塔や切り立ったガケなど、険しく複雑な地形が目立つ

STORY1 たきをふさぐ コルクをめざせ!

シャインゲット

入り組んだガケを登り チョロプーと対決!

マーレのいりえのシンボルともいえる滝が、コルク栓でせき止められてしまった。しかもコルク栓の上にいるチョロプーがイガイガを投げ、美しかった入り江は汚れ放題。切り立ったガケを駆け登り、滝をふさぐチョロプーを退治するのだ。

ジャンプ台や滑車など、さまざま仕掛けが初登場するぞ。

↑ガケの上からイガイガが転がってくる。もちろん当たるとダメージになるが、汚れた地面から出てくるプチプチも、数が多くやっかい

①ドロドロを消しながら上へ

まずはドロドロで汚されたガケを登っていく。イガイガが絶えず転がってくるので、道を歩くときはできるだけ端を通ろう。道はきれいにしてもあまり意味がないので、歩く場所だけ洗いながら進めばOK。水の補給ポイントは頂上付近にしかないので、節約した方がいいだろう。

またガケを見ると、魚の形のラクガキがいくつもある。これらのラクガキを消すと、その場に足場が出現するぞ。登っていって行き止まりになったと思ったら、まず近くにラクガキがないか探してみよう。

←天秤のような足場は、片方に乗ったらもう片方のツボに水をかけよう。水の重みで一方が下がり、乗っている足場が上昇するぞ

↑ガケを登っていくと、壁面に魚の形のラクガキが描かれていることがある。見つけたら、放水してキレイに洗ってやろう

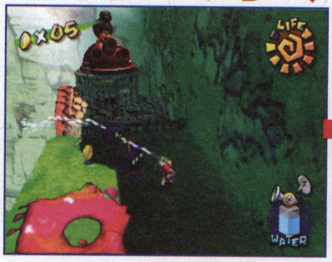
↑魚のラクガキをキレイに洗うと、光輝くと同時に足場が出現！　これで、さらに先へと進めるようになった

②ボム兵でチョロプーを倒せ！

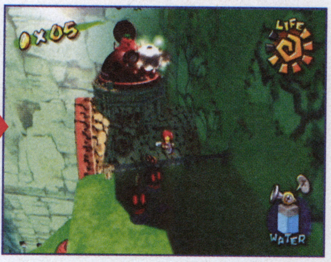
ガケ頂上の水場のあたりに、大きな段差がある。回り道して対岸にいくと、ジャンプ台があるので、これを下に降ろして使えば簡単に対岸へ移れる。ジャンプ台なしでも、スピンジャンプ＋カベキックでもギリギリ突破は可能だ。最後のチョロプーはボムへいを投げてくる。ボムへいに水をかけてつかみ、チョロプーに投げ返してやろう。3発で倒せるぞ。

↑ガケ上の水場付近には大きな段差がある。この近くに持ち運びできるジャンプ台があるので、これを利用して段差の上へ行こう

水をかけてから　投げる！



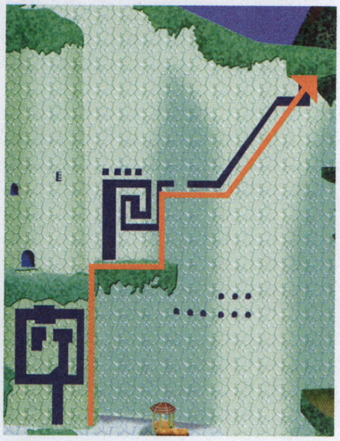
↑チョロプーは、マリオが近づくとボムへいを投げてくる。水をかけてボムへいの動きを止め、すばやくつかもう



↑ボムへいをつかんだら、チョロプーの方を向いて、ジャンプしてからBボタンで投げ返せる。多少狙いがアバウトでも大丈夫だ

STORY2 カラクリいせきのボス

シャインゲット カラクリいせきの頂上に巣くうボスゲッソーを倒せ



この入り江は、マーレ族たちの遺跡だという。そこかしこのレリーフに水をかけると、さまざまな仕掛けが動き出すのだ。これを利用し、遺跡に巣くうボスゲッソーと戦おう。

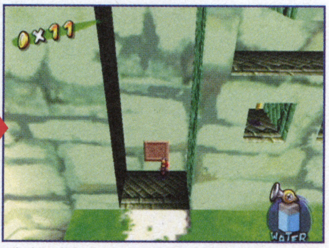
↑スタート地点から見て左手のガケに向かい、水上の足場を渡っていこう

①カベキックで右上へと進め

マーレ族の師匠がいる場所の上のレリーフに水をかけると、壁がくぼんでヘコミが現れる。このヘコミをカベキックで登っていこう。ヘコミは一見複雑な形になっているが、基本的には右上へと進んでいけばいい。途中でもう1つレリーフがあるので、これにも水をかけて新しい道を切り開こう。時間がたつと遺跡は元に戻るので、すばやく行動すること。

↑カベのレリーフに水をかけると、巨大な模様のようなヘコミが現れる。ただし、もたもたしているとまた元に戻ってしまうぞ

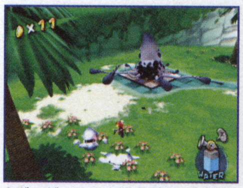
↑現れたヘコミの中に入り、カベキックでひたすら上へ。途中の脇道にはコインなどがあるが、時間制限があるので後回しにしよう



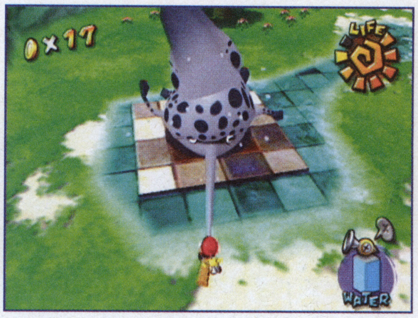
↑右上に進むと、一度ガケの上に出る。ここにもレリーフがあるので、同じようにヘコミを作って、カベキックで登っていこう

②ボスゲッソーはこれまでと同じ手順で

遺跡を使ってガケの頂上まで登ると、そこにはボスゲッソーが。ゲッソーも何匹かいるので、ボス戦のじゃまにならぬよう先に倒しておこう。ボスゲッソーの倒しかたは、リコハーバーのときと同じ。足4本を引きぬいてから、口を引っ張ろう。倒せば、シャインのある部屋へ行けるぞ。



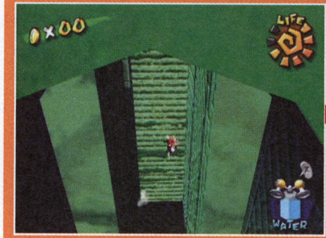
↑ボスゲッソーと戦う前に、ジャマなゲッソーたち片付けよう。踏んづければ倒せるぞ



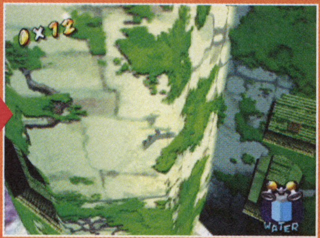
↑足4本を引き抜いてから、口を引っ張って倒そう

ミニミニチェック ガケ上の金の鳥からシャインが

マップ左の端にあるガケには、垂直のへこみがある。ここの途中の左壁には隠し通路があり、ここから道なりに進んでいけば、ガケの上に出られる。ここには金の鳥がいるので、こいつに水をかけてやろう。何度かかければ、金の鳥が隠しシャインに姿を変えるぞ。

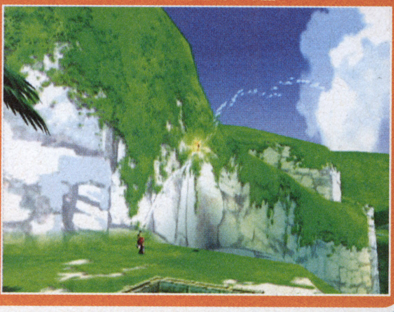


↑まずこの垂直のへこみを登る。ここの途中の左壁にある隠し通路に入ろう



↑隠し通路を道なりに進むと、さらに上に進む道がある。ここからガケの上へ

↑飛んでいる金の鳥に水をかける。マリオ視点にすると当てやすい



➡何度か水を当てれば、金の鳥がシャインになるぞ！

昼と夜の2つの顔を持つコースで冒険

モンテのむら

↑村の地下に広がる空間。ここには後のストーリーで来ることになるのだ

「サンシャイン」の名をもつ本作には珍しく、夜が舞台となっているストーリーもあるモンテのむら。モンテ族の故郷でもあるこのむらは、中心にそびえ立つ巨大な木やキノコが特徴的だ。また、村の地下には広大な空間も存在する。ここではどんな冒険が待ち受けているのだろうか?

↑昼間の冒険となるストーリー2。昼間は村の北から温泉が湧き出ており、中央の泉は枯れている

↑ストーリー1では夜の冒険となる。昼と違い温泉が枯れており、中央の泉は水が満ちている

STORY1 なんとかして！ 3びきのキャンキャン

シャインゲット

村人を困らせる3匹のキャンキャンを躾よう!

突如暴れ出したペットの3匹のキャンキャンたちが、炎を撒き散らしながら暴れているため村の住人は眠ることもできずに困っている様子。ここは一つ、村人のために、一肌脱いで、村の中を暴れまわるキャンキャンたちを大人しくさせてあげよう。

←村長を始め、村人みんなが困り果てているようだ

①高い場所から放水しキャンキャンの炎を消す

キャンキャンは炎をまとっており そのままではどうすることもできない。そこで、ポンプの水をかけて炎を消してしまおう。なお、放水は高所から行なうとキャンキャンの攻撃がこちらに届かないので安全なのだ。

↑村を動き回るキャンキャンに水をかけると…

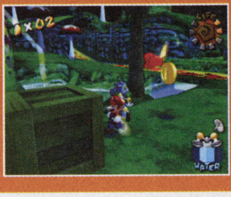
↑マリオめがけて一直線に突進してくる

木箱の上は安全地帯

←キャンキャンの攻撃である体当たりは地面にいる相手にしか効果がない。そのため、木箱の上や建物の上などの高いところから放水すれば安全だ

ミニミニチェック 減ったライフは木箱からのコインで回復

このストーリーでは炎がそこかしこで上がっているため、気がついたらダメージを受けていたという状態になりやすい。そこで、ダメージを受けたら木箱をヒップドロップで壊し、コインを入手。早めに回復させていこう。



→木箱を壊せばコインが出現するが、木箱の数には限りがあるので注意しよう

②逃げるキャンキャンを泉の中に落とせ!

身体の炎を消すとキャンキャンは一目散に逃げていく。そこで、逃げるキャンキャンのシッポを掴んで引っ張って、村の中央にある泉に向けて弾き飛ばそう! この手順を3匹に繰り返すとクリアとなるのだ。

↑逃げるキャンキャンのシッポを掴もう

↓シッポを掴んだら泉の方へ方向転換しよう

泉めがけてキャンキャンを吹き飛ばせ!

←泉の方を向いたら掴んだシッポを放して吹き飛ばせ! シッポを引っ張った強さによってキャンキャンが吹き飛ぶ距離は変化するのだ

↑泉にキャンキャンを沈めたところ。3匹のキャンキャンを全て沈めてしまおう

→泉のある場所の地下へ向かうと、泉に沈めたキャンキャンの顔が見えるのだ

青コインゲット モンテのむらの隠し青コイン4連発

モンテの村のストーリー2までに手に入る隠された4枚の青コインを公開。これら4枚の青コインは昼か夜の決まった時間帯にしか見つからないものがほとんど。村の昼夜はストーリーによって変わるので注意しよう。

↑昼間のみ出現する看板に水をかけよう

↑黄色いキノコの上から月に向かって放水する

↑中央の木の水が流れ出る穴に放水しよう

↑夜の間にモンテ像の鼻にヒップドロップだ

STORY2 のぼれ モンテマン・レース

シャインゲット ナゾのモンテマン再び! 街を駆け抜けヤシの木を目指せ!

ナゾのヒーロー（?）モンテマンと村の北にある巨大なヤシの木を目指しレースで勝負。勝てばシャインをゲットできる。走るよりもスピードが出るヘッドスライディングを使うことが勝負の決め手だ。

↑巨大なヤシの木のゴールを目指せ!

ヘッドスライディングでゴールへ急げ

モンテマンに話しかけ、話が終わるとレース開始。レースが始まったら、マップを参考に村の中央左側の道をヘッドスライディングを使って突き抜けよう。ちなみに、モンテマンに勝利するためにはヤシの木の上にあるゴールに27秒以内に到着する必要がある。

←後ろから話しかければ少しは有利にレースをスタートできる

水をまいてからヘッドスライディング開始!

←地面に水を撒きながら走り、Bボタンを押してヘッドスライディング開始! ヘッドスライディング中はレバーを前に倒してスピードをアップさせよう

登り坂はBボタン連打で乗り越えろ!

←登り坂ではヘッドスライディングのスピードが落ちる。そのため、登り坂ではBボタンを連打してのエビ反りを多用してスピードを落とすことなく進んでいこう

ヘッドスライディングからの復帰はジャンプを使え!

←ヘッドスライディング後に普通に起き上がったのではタイムロスになる。そこで、ヘッドスライディング中にAボタンを押して前転幅とびを使って起き上がるのだ

シリーズ初!! 通信ケーブルで4人同時プレイ

FC版『星のカービィ 夢の泉の物語』のグラフィック、操作性を改良し、さらにパワーアップした『星のカービィGBA(仮称)』。ただの移植ではなく、GBAの通信機能を活かした4人同時プレイができるぞ。4人で協力して進んだり、競い合って進んだりと、新しいゲームの遊び方ができるのだ。

↑それぞれ違う能力をコピーして、協力しあって進むことにより、いつもよりも冒険が楽しくなるかもね

まるで『スマブラ』!? 色違いカービィ大暴れ

友達と競ったり協力して進んだり…

➡色違いのカービィのカービィがところせましと大暴れ。まるで『スマブラ』みたい。仲間同士で戦えるのかな?

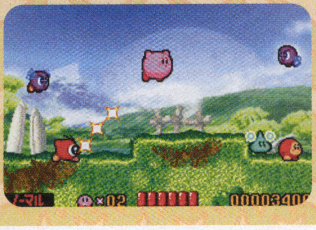
シリーズ2作目『〜夢の泉の物語』をパワーアップ

星のカービィGBA(仮称)

GBアドバンス	
タイトル	星のカービィGBA(仮称)
発売元	任天堂
発売日	10月
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

グラフィックが美しくなり操作感もより快適に!!

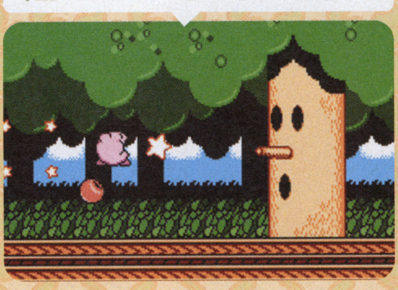
GBA版は、キャラクタやステージなどのすべてのグラフィックがパワーアップ。カービィ独特のぽよぽよした質感を再現し、操作性もより軽快になったのだ。



ふわふわ感をバッチリ再現

←カービィのぽよぽよとした質感だけでなく、空気を吸い込み、空に浮かんだときのふわふわ感もきっちり再現しているぞ

『星のカービィ 夢の泉の物語』(FC)



↑GBA版のベースとなったFC版『〜夢の泉の物語』の画面。コピー能力システム初登場。『カービィ』の世界観がより深くなった記念すべき作品だ

『星のカービィGBA版(仮称)』(GBA)

↑左の画面と同じ、シリーズおなじみのボス「ウィスピーウッズ」との対決場面。FC版と比べて一目瞭然。カービィ以外に、背景のグラフィックも一新されていることが分かる

©1993-2002 HAL Laboratory,Inc./Nintendo

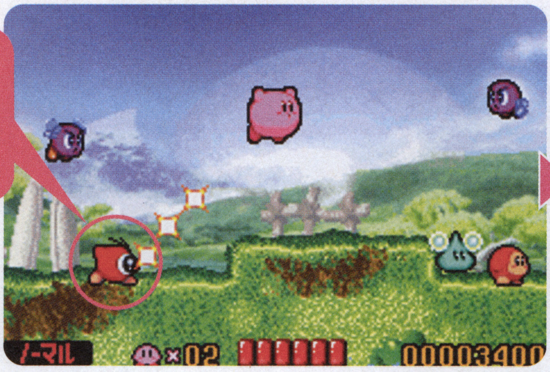
全24種のコピー能力を活用してステージを進む

カービィの基本的な攻撃方法は、敵を吸って吐き出し、敵にぶつけること。それ以外には、能力を持っている敵をコピーして、その能力を使って敵を倒すという方法があるのだ。敵を吸い込んだ状態で十字ボタンの下を押すだけで簡単に能力をコピーすることができる。

カービィがコピーできる能力はバラエティに富んだ全24種類。今回はそのなかから9種類をピックアップして紹介するぞ。

この敵を吸いこむと…

➡能力を持つ敵を見つけたら、すかさず吸い込みコピー!



能力が身に付く

⬆この能力はビーム。斜め上からムチのように発射される便利な能力

敵を凍らせちゃう
アイス

冷たい息を吐き出して敵キャラを凍らせる能力。凍った敵は氷ブロックとなり、他の敵にぶつけて攻撃できるのだ。

空中の敵を攻撃
バーニング

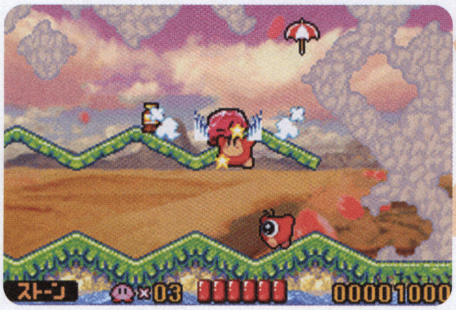
カービィが火の玉になって横方向に突進し、敵を攻撃できる能力。空中でも使えるので便利。ちょっぴり操作が難しい。

シャウトで全滅
マイク

カービィの歌声で画面上の敵を一掃できる能力。1回目はメガホン、2回目マイク、3回目ヘビメタと3回使える。

敵を投げ落とす
バックドロップ

敵に接近して捕まえ、バックドロップで投げ落として倒せる能力。十字ボタンを押した方向で投げ方が変わるぞ。



自らの重みで攻撃
ストーン

カービィが固くて重い石に変身する能力。敵を押しつぶして攻撃できる。変身している間は敵の攻撃に対して無敵。

パラソルで敵を叩く
パラソル

パラソルで敵を叩ける能力。パラソルを持って降りるとゆっくりと下降し、下降中は、十字ボタンで向きを変えられる。

ソードで斬りつける
ソード

剣で敵を攻撃できる能力。ジャンプ中に使うと回転斬り、スライディングすると突きに攻撃方法が変化するのだ。

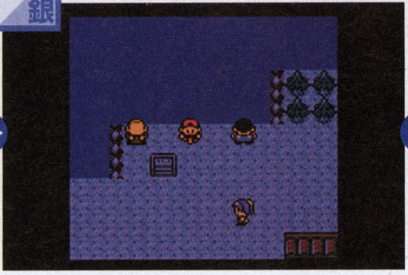
灼熱の炎を吐ける
ファイア

口から豪快に炎を吐き出して敵を倒せる能力。ある場所では、導火線に火をつけることもできるのだ。

赤緑…………カントー地方

↑ご存知『ポケモン赤・緑』の舞台となったカントー地方。すべてはこの土地に住むポケモンの物語から始まる

金銀…………ジョウト地方



↑『金・銀』ではジョウトとカントーを行き来することが可能だった。新ポケモンも発見され、全部で251種類が確認済み

↑これまでに登場した地方とは少し離れた地域にあるホウエン地方。この美しい自然に囲まれた第3の地方で、新たなポケモンたちに遭遇する！

ポケモンが住む第3の地方が舞台

ポケットモンスター® Pokémon ルビー
ポケットモンスター® Pokémon サファイア

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスタールビー ポケットモンスターサファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	未定
発売日	11月21日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	未定		

自然が豊かなホウエン地方は生息するポケモンも異なる

今回の舞台となるホウエン地方は、水や緑が大変豊かな地域。そのためか野生にいるポケモンの多くは、ジョウトやカントーに住むものとはかなり異なっているようだ。そのホウエン地方に住む、新ポケモンが今回も判明。前号で紹介したポチエナとジグザグマのイラストと、さらにスバメという、ツバメをモデルにしたようなポケモンを発見だ！

ポチエナ POCHIENA

かみつきポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 13.6kg

強力なキバが特徴といえるポチエナ。まだ小さそうなところを見ると、今後さらに進化しそうな気配が…。こうげきが高そうな、強力なポケモンに進化するか？

ジグザグマ JIGUZAGUMA

まめだぬきポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 17.5kg

前号では画面写真のみだったので細部まではわからなかったが、クマというよりは タヌキに近いビジュアルだ。うろこのような体に、何か仕掛けがあるのか？

スバメ SUBAME

こツバメポケモン
たかさ 0.3m
おもさ 2.3kg

今回初登場のスバメはひこうタイプと思われる。しっぽの形もカッコよくて、すばやさもありそう。小さくてもあなどれないか？

今回はじめて明らかに

↑スバメのステータス画面で、名前の下に表示されているのはゲットとしたことのあるポケモンに付くモンスターボールのマーク。前作にも登場していた

 ©2002 Pokémon ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

ポケモンへの愛情が試されるコンテストが各地で開催

今回の『ポケモン』では各地でポケモンのコンテストが開催される。これはポケモンをいかに大事に育ててきたかを競うもので、会場の観客と審査員によって「かっこよさ」や「かわいさ」などの基準で審査され、順位が決まるのだ。バトルとは違う要素も必要になので、育て方にも気を配ることが大事だ。

各タウンに会場を設置

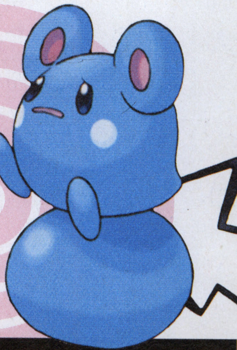
←会場は1ヵ所だけではない。大切にポケモンを育てる自身のある人や、バトルの苦手だった人は、ぜひとも挑戦しよう

↑普通のバトルとは違い、「かっこよさ」や「たくましさ」を競っていく

コンテストは5種類開催される

コンテストには「かっこよさ」「かわいさ」「かしこさ」「うつくしさ」「たくましさ」の5種類があり、さらにいくつかのランクを用意。

かわいさコンテストに出場したのか!?



↑→最初は「ノーマルランク」しか挑戦できないが、「ノーマルランク」で優勝すれば、さらに上のランクに挑戦することが可能。「かわいさコンテスト」に出場したルリリは、見事に優勝! 優勝の証として「リボン」をもらうことができるのだ

優勝すれば「リボン」がもらえる

サメハダーの変わった「とくせい」が明らかに

新ポケモンには「とくせい」という能力が備わっているものがいるが、サメハダーもその中の1匹ということが判明!

←ポケモンの情報画面で「とくせい」を確認できる

←相手が「たいあたり」をすることで、わざをかけた相手もダメージを受ける。それほどサメハダーはザラザラした肌なのか…

「たいあたり」で自分も傷つく…

←「へんしょく」というとくせいを持つカクレオン

↑相手が使ったわざと、同じタイプに「へんしょく」してしまう能力を持つ

カクレオンの「へんしょく」

STARFOX ADVENTURES スターフォックスアドベンチャー™

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スターフォックスアドベンチャー
発売元	任天堂
発売日	9月27日
価格	6800円
ジャンル	アクションADV
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック

いよいよ、あと30回と少し寝たら『フォックスADV』の発売日！　前作であるN64版の登場から5年ぶりとなる新作の全貌が、ようやく見えてきた感じ。新着イラスト満載でお届けします！

発売まであと1か月とちょっと！ だんだん見えてきた超大作の全貌！

今回の主な舞台となるダイナソープラネットは、恐竜たちがたくさん住んでいる原始の楽園。しかし、そんな惑星をスケール将軍率いる悪の恐竜軍団が支配しようと、攻撃を仕掛けてきたのだ。アンドルフとの死闘から8年、スターフォックスのメンバーが再び立ち上がる！　というわけで、今回のフォックスは地上に降りて戦うシーンがメインのアクションになっているのだ。

コントローラの操作を表す。通常はAボタンで攻撃。乗り物に乗ったときなどでボタンの使い方が変わるようだ。

フォックスの体力メーター。1つの目盛り(?)が4つのブロックに分かれている。

現在フォックスがいるフィールドのマップを表示している。

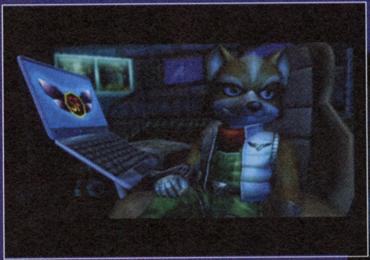
←フォックスはクリスタルスタッフという棒を使って恐竜軍団と戦う

各種アイテムをいくつ持っているかが分かる部分だ。どのアイテムがどんな役割をするのか、興味がわくよね。トリッキーの目盛りにあるものと同じキノコもあるようだけど…。

トリッキーと一緒に行動するときのみ表示？　なにかアクションさせることができるらしいが、その回数を表しているのかも。

↑ダイナソープラネットは自然に恵まれた惑星。恐竜は悪い奴ばかりではなく、仲良くなれる場合もある

↑仲間のトリッキーに？マークが。なにか指示できる？



↑ゲーム中は多くのムービーが挿入される

↓歯車をセット。こんな仕掛けも随所にあるみたい。この他、アーウィンに乗るシューティングステージもあるんだって！

©2002 Nintendo Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare.

フォックスの操る"クリスタルスタッフ"は様々な機能を持つ万能武器なのだ！

地上に降り立ったフォックスは、新たな武器クリスタルスタッフを手に恐竜軍団と戦う。この武器は、敵を攻撃するときAボタンとコントロールスティックの組み合わせで連続攻撃ができたりするらしい。

それから、このスティックには不思議な魔法の力も備わっているらしい。冒険の中で魔法を覚えるごとに、新しい使い方ができるというのだ。ジャンプして勢いよく地面に突き刺すと衝撃波が広がり、周囲の敵にダメージを与えられるようになったりね。魔法のいくつかを、下の写真で紹介してみよう。

←スタッフを振った軌跡が美しい連続攻撃。敵も反撃するヒマなし!?

↑魔法その1。スタッフから出る噴射で高～いジャンプができる

➡魔法その2。スタッフの先から炎の玉が出るヒートブラストだ

↑魔法その3。衝撃波で周囲の敵を攻撃！　画面右下には時間が表示されているね。制限時間かも？

フォックスとスタッフの関係は…？

元々フォックスはこんな棒を持っていなかったはず。ということは、今回の冒険で入手するのかな？　どんな出会いをするのかも見どころだよね。

新たな仲間、新たな敵も続々登場！

『フォックスADV』はこれまでに登場していない惑星が舞台なので、新しく登場するキャラがたくさんいる。その中でも重要な役割を担いそうなのがこの3人だ。フォックスと行動を共にしたり、または単独で行動したり、ストーリーもボリュームありそう！

スケール

悪の恐竜軍団を率いる将軍。ダイナソープラネットを支配しようと企んでいるが、その訳は一体なんなのか？　まだまだ謎の多い人物だ

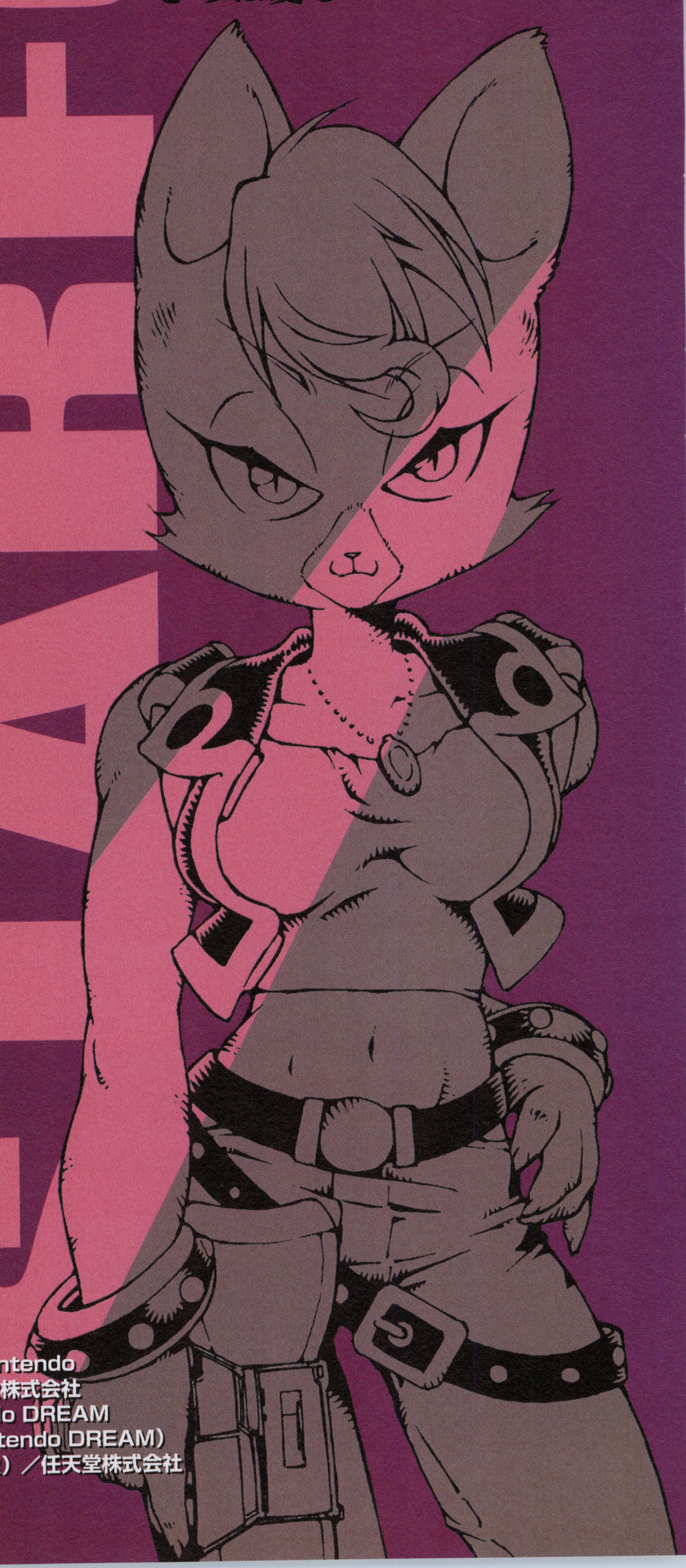
クリスタル

ストーリーのカギを握る少女。彼女を操作するシーンもあり、地上での操作以外に翼竜に乗って戦う場面もあるのだ

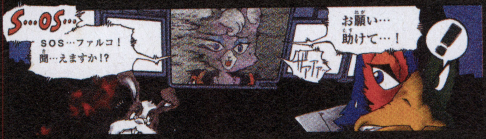
トリッキー

アースウォーカー族の王子様。フォックスと一緒に行動して、手助けをしてくれそうだ。青いキノコがなにより好物

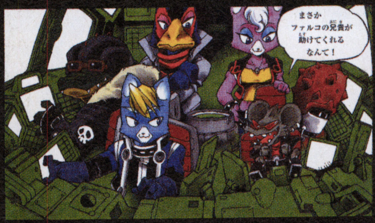
スターフォックス
～さらば愛しのファルコ～



これまでのストーリー



『スターフォックス64』の戦いから4年、ライラット系はひとまず平和を取り戻していた。そんな中、突然キャットからのSOS信号がフォックス達に入った。旧友ファルコは単独でキャットのいる惑星タイタニアへ向かう。また、フォックスたちもグレートフォックスをタイタニアへ向かわせるのだった。



ファルコはキャットを助けた後、彼女の母艦へ。フォックスたちはタイタニア基地のシールズ大佐と会い、アンドルフ軍の残党が現れたことを聞く。だが、その残党とはキャット達のことだったのだ。フォックスはファルコがいることを知らずに母艦へ接近！　ファルコはそれに応戦、2機のアーウィンがタイタニアの空で激闘を繰り広げた…。

結局、2機のアーウィンは破損。フォックスとファルコは離ればなれのままとなってしまった。シールズ大佐の依頼に疑問を感じたフォックス達は、スリッピーを調査に向かわせる。と、そこへグレートフォックスにキャットから通信が入り、彼女たちがアンドルフ軍のバイオウェポンのデータを入手したことを知らされた。しかしそのデータはバイオウェポンではなく、なんと以前フォックス達が倒した、Dr.アンドルフのDNAだったのだ！

©2002 Nintendo
原作：任天堂株式会社
協力：Nintendo DREAM
漫画：中植茂久（Nintendo DREAM）
監修：今村孝矢（任天堂）／任天堂株式会社

アンドルフ軍の研究データじゃなくアンドルフその物のデータなのか!?
どうゆうことなの!?
こりゃとんでもない研究をしとるようだぞ…
ヤツらの目的はおそらく「アンドルフの復活」じゃろう!!
なんだって!?
いかん！　こいつはスリッピー１人の手には負えんぞ！
ロブ！急いで呼び戻せ！
あの〜その事でお話が…
実は少し前からスリッピーと連絡がとれなくなってます
くそ！遅かったか！

ん…
…アレ？
ココは
どこだろ…
フォックス〜〜
ペッピー
そっちから
基地が
見えるか？
あぁ
これと
いった
動きは
無いな…
基地内部の
構造図を
入手しました
よし
こっちは
いつでも
いいぞ！
それじゃあ
作戦通りに
あぁ まかせて
おいてくれ
オレ達が外で
さわぎを起こす
から そのスキに
協力はしたくない
けど アンドルフが
絡んだ話なら
仕方ないわ…

それに元々はオレ達が盗んだデータが発端だしな
よし行くぞ!!
ガッ
ガッ
ガッ
!
ガッ
ズガッ
うわっ!!?
早く行きなさい!!
すまない
うぅ……
ほら アンタ達! 派手に暴れるよ!!
ヘイ アネさん!
何のさわぎだ!
例の賊が外で騒いでる様です

するとヤツらはオトリ…
まさかデータの中身に気付かれたか？
ズズ…
どうゆう事だ…
なぜヤツらが戻って来るんだ？
そんなものゴラスでも使ってさっさと静めろ！
はっ！
カン！
ガガガ
！
その調子だよ！

もう出て来やがったのか！
ひぇ〜〜！
チッ
しつこいヤツだね まったく！
チャッ
いたぞ！
ペッピー！
次はどっちだ!?
次の角を左じゃ！

!
ん!?
!
ペッピー！
監禁部屋は
まだなのか!?
もう少しじゃ！
あと200M！
あと100M！
あと50！
そこじゃ!!
スリッピー！
あっ！
フォックス!!
よし
やっぱり助けに
来てくれ
たんだね！
あたり前
だろ
よし ひとまず
この基地から
脱出するぞ！
うん！

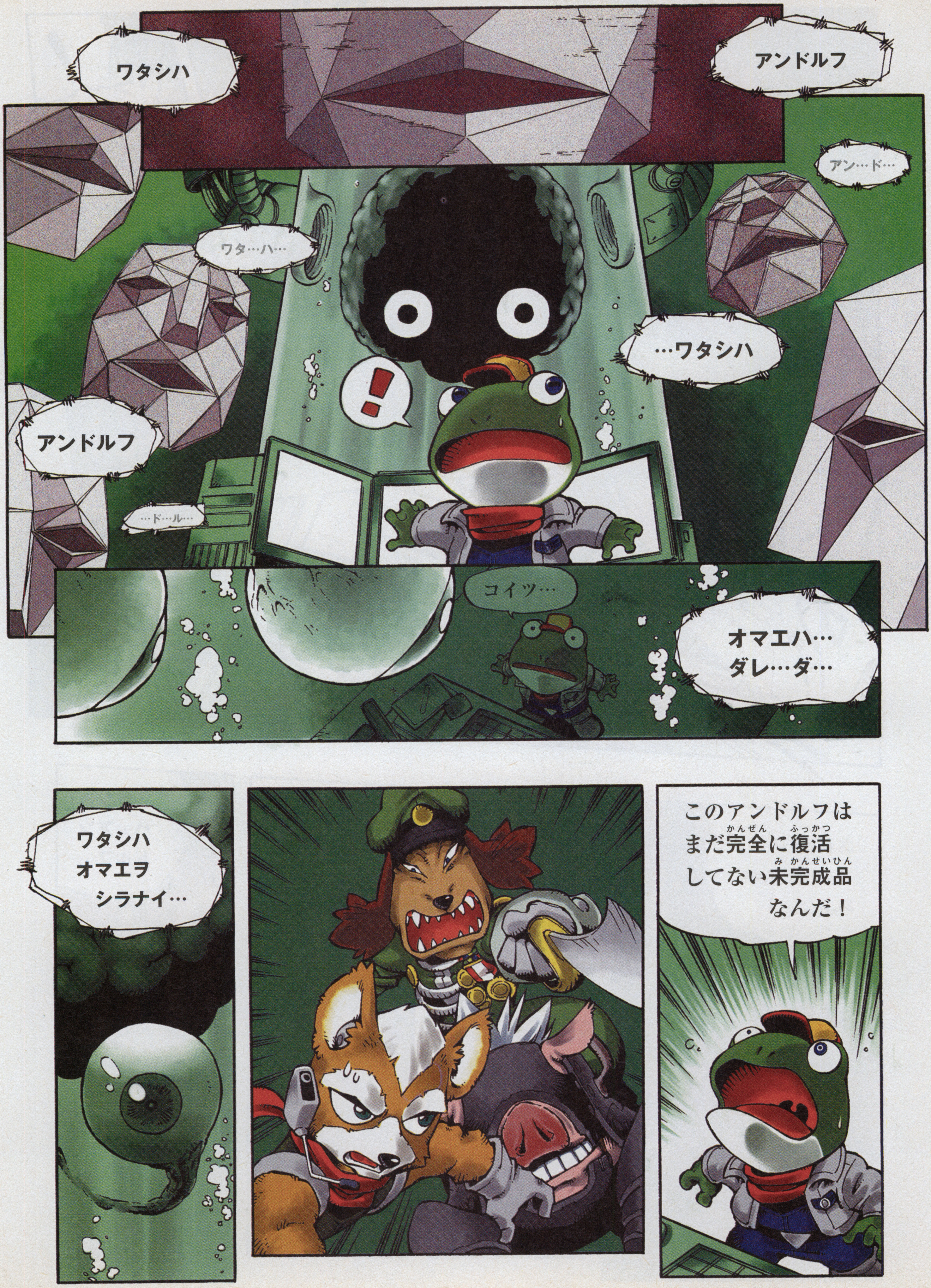
わっ!
いたぞっ!!
クソッ!
ガガガガガガガ
あの部屋に飛び込め!!
ダッ
バンッ!
ビュッ
ビュ
プシュー…!!
ふ〜
シュッ
フォックス大丈夫かい?
ああ スリッピー君は?
僕も大丈夫
ここはどこだろうか…

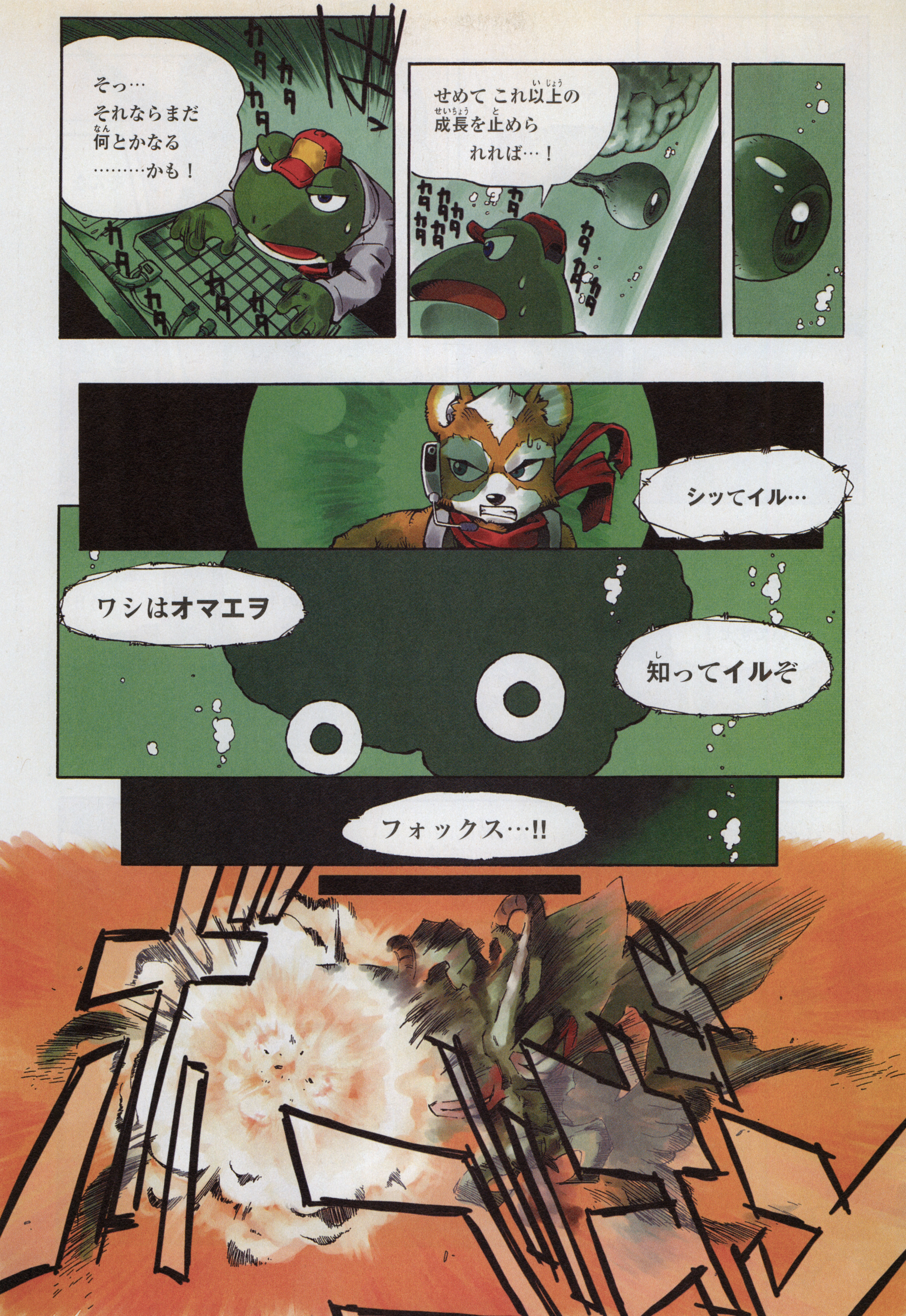
!!
アンドルフ!!?
やはり研究は完成していたのか!?
ええ!? アンドルフだって!?

フッフッフッ…
ようこそ
フォックス君
どうかね
私の作った
最高傑作の
研究物は?
シールズ!
やはりキサマが
アンドルフ復活
をたくらんで
いたのか!!
わっ!?
なっ…何だ
コイツは!!
カラン…
そうか… やはり
盗まれたデータの
中身を知って
しまったか…
それでは
死んでもら
わねばな!
ギロッ

死ねぇっ!!
ばっ
逃げられんぞ!!
はぁっ!
ブヒッ
クッ!!

はっ！
ヴィンッ
チッ
はあっ!!
ワタシ…ハ…アンドルフ…
え!?
この端末で操作できるといいんだけど…
でも先にコイツを何とかしないと…！
あわわわ…フォックスがあぶない！


ワタシハ
アンドルフ
アン…ド…
ワタ…ハ…
…ワタシハ
アンドルフ
…ド…ル…
！
コイツ…
オマエハ…
ダレ…ダ…
ワタシハ
オマエヲ
シラナイ…
このアンドルフは
まだ完全に復活
してない未完成品
なんだ！



カタカタ
そっ…
それならまだ
何とかなる
………かも！
せめて これ以上の
成長を止めら
れれば…！
カタカタ
シッテイル…
ワシはオマエヲ
知ってイルぞ
フォックス…!!

シュ――…
パラ
パラ
やったか!?
そんな……無傷なんて…
アネさん！もう打つ手が無いですゼ！
どっちみちオレ達の手に負えませんゼ！
逃げましょう!!
バカ言ってんじゃないよ！
私達が逃げたらフォックスは脱出できないじゃないか!!
こんな時にファルコの兄貴がいてくれたら…
ボソ…
こんな時ファルコだったら……
?

はっ！
んな事でウジウジしてんのか!?
だって……
オマエはもう少し骨のあるヤツだと思ったがな…
……
チッ
オレだったら何も考えないな！
常識とか他人の意見なんてクソくらえだ
オレは常に「オレでありたい」からな！
常に自分でありたい
アンタ達先に逃げな！
え!? アネさんは?
!

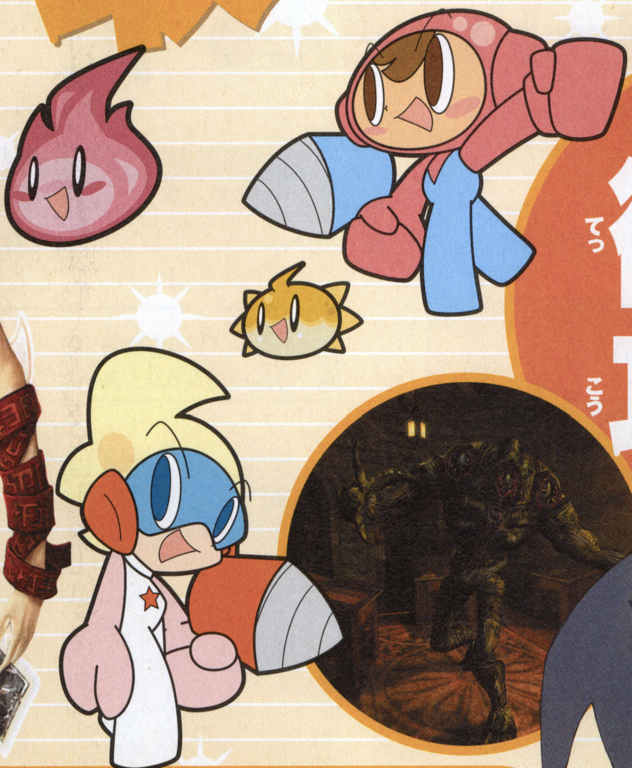
私はやっぱり逃げるわけにはいかないわ
そんな…
・・・・
まったく…君らしいなキャット
クール…
アネさん1人置いて逃げられるわけないじゃないスか！
アンタ達も…
はっ！ それだけツッパれりゃあ上等だ!!
！
あれは…ファルコの兄貴!!!

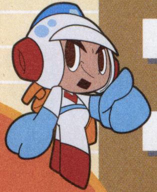
つづく

秋冬新作先取りガイド

＋徹底攻略

NEW SOFT PREVIEW





ファルコがきたのかッ!?　という興奮のコミックの続きは、夏休みの宿題と、やり残したゲームを終えてから。ここからは、キューブ&GBアドバンスの期待作・話題作特報と、8月以降発売される新作ソフト、人気作の攻略情報を一気に紹介するよ!!

©2002 FROMSOFTWARE Inc. All rights reserved.
©2002 FLIGHT-PLAN／NEC Interchannel 2002
©2002 Nintedo　Game developed by Silicon Knight Inc.
©(株)ナムコ

大陸が統一されてから200年。その間に、いくたびの争いがあったろうか。
そのたびごとに女王は＜鍵＞の力で争いをおさめ、世界を平穏に導いた。

だが、長き平穏は終わりを告げようとしていた。
奇怪と細工品で名高いコルテンの職人たちは＜鍵＞の開発に成功。
それは模造品だったが、それでもいくばくかの人外の者を操ることはできた。
コルテンは＜鍵＞の力を手に入れ、周辺地域に侵攻していった。

領土を広げるコルテンに、やがて女王から親書が届けられる。
「これ以上争いを続けるなら、コルテンは神によって裁かれるでしょう」
親書を受けコルテンは争いをおさめた。しかし、相も変わらず軍勢を整える
コルテンを見て、この平穏が永遠に続くと考える者は誰一人としていなかった。

RUNE II ルーン

戦闘フィールドへの画面切り替えがなくなりフルタイムでカードが使える

手持ちのカードを使ってさまざまなクリーチャーを召喚し、敵クリーチャーと戦っていくアクションRPG『RUNE』。前作では、通常マップ移動時に見えない敵と遭遇、自動的に戦闘フィールドに切り替わるシステムだった。しかし『II』では、このシステムが大幅に変更。切り替え処理がシームレスになり、通常マップを徘徊する敵が目で確認でき、そのままマップ上で、プレイヤーが自由に攻撃できるようになったのだ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンII	ジャンル	カードアクションRPG
発売元	フロム・ソフトウェア	プレイ人数	1〜2人用
発売日	今冬	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定		

意欲的なシステムが話題を呼んだ『RUNE』に早くも続編が発表。評価の高かったシステムにさらに磨きをかけての新作だ。

通常マップをクリーチャーが徘徊する

➡『II』最大の変更点は、通常マップ上、いたるところに敵クリーチャーがウヨウヨしている点。編集部ではちょっとだけ開発途中バージョンを見せてもらったけど、前作からかなり印象が変わってリアルタイム感が増した感じです

そのまま戦闘に突入

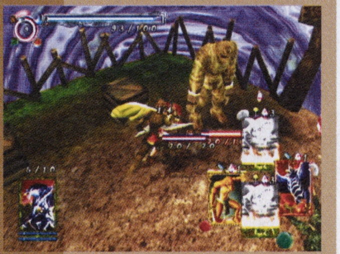
⬆カードはいつでも使えるので、敵にちょっかいを出してみる。すると画面が切り替わることなく、そのまま戦闘開始。敵から攻撃を仕掛けられる場合も

カード使用時のみ表示

カードがいつでも使えるシステムになっているため、移動中もこの表示が出る。ただしこの状態では画面が見づらくなるので表示・非表示を自分で選択できるようだ

前作『RUNE』では

マップ移動と戦闘は完全に分離。戦闘フィールドでクリーチャーを使って障害物を壊し、その後移動できるようになるといった仕掛けもあった。



⬆戦闘フィールドは切り取られたような空間。敵から逃げるにはカードを消費する必要があった

ダンジョンでも

⬆狭い通路だと逃げれない…。なお『II』では基本視点は低めだが、ある程度自由に変更可能

GCユーザーの高い評価を得た、あの

©2002 FROMSOFTWARE Inc. All rights reserved.

マップの謎解きや移動手段としてもカードを活用

『Ⅱ』では、通常マップ上にカードを使ってクリアしていく謎解きも用意されている。とくに、今回新たに追加された「変化系カード」は、多くの謎解きと密接な関係を持っているようだ。新たな種類の謎解き要素が加わったことで、マップの探索性がより奥深く、楽しみがいのあるものになるだろう。

↑マップの探索性が深まったことで、発見する楽しさがより充実したものになるはず

↑カードは戦闘だけに使うものではない。効果的に使うことで、予想外の結果が出ることも･･･

バードマンになって空を高速移動

マップ上でカードを使う具体的な例を、連続写真で紹介しよう。ここで使うのは「バードマン」のカード。前作では召喚系のカードだったが、今回は変化系に変更されている。能力も空を飛ぶなど特殊なものになっている。

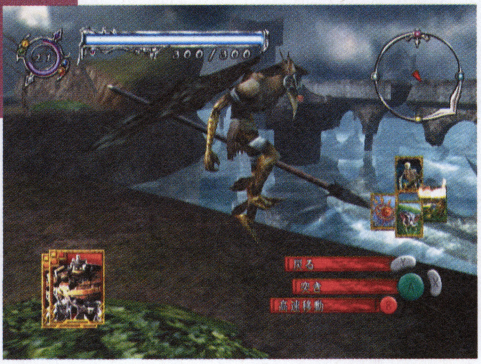
1 カードを呼び出す

➡湖を前に1人たたずむ主人公。普通は湖なんかは渡れないのだが･･･

2 バードマンを召喚

⬇おもむろにカードを呼び出し、バードマンを召喚!! バードマンは変化系のカードで、「突き」と「高速移動」の2つの行動からどちらかを選ぶことができる。ここではもちろん「高速移動」を選択する

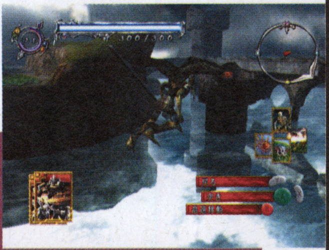
3 主人公キャラがバードマンに変身



↑➡主人公の体が浮かび上がり、みるみるバードマンに変身していく!! 大きな翼、鋭いカギヅメ、そして武器のヤリとまぎれもなくバードマンだ

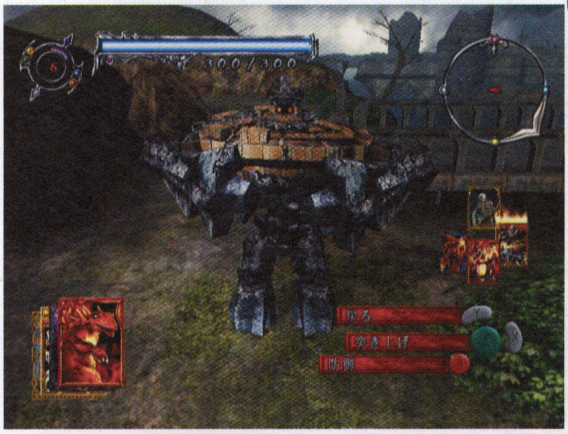
4 向こう岸まで飛んで渡れる

⬇あまり高くは飛べないようだが、湖を渡るには十分な飛行能力。向こうには何がある?



+α 新系統 変化系カード

主人公がクリーチャーとなって行動する



召喚系、武器系、補助系と、大きくわけて3つあったクリーチャーの系統。そこに今回新たに加わるのがこの「変化系」だ。使用すると、主人公自身がこのクリーチャーに変身。そのクリーチャーが持つ特殊能力を用いて行動することが可能となる。

ストーンゴーレム

カードアクションRPGの続編

カードは前作の約2倍、200種類以上。新たな属性も加わってさらに奥深いものに

登場するクリーチャーの数は前作に登場した100種以上＋新たに追加される約100種の、合計200種以上とボリュームアップ。属性や能力も増え、戦闘スタイルのバリエーションなども大幅な増強が図られている。今回は新たに追加されたクリーチャーの一部を紹介しよう。

⬆➡猿とも虎ともつかぬ顔と体を持ち、ヘビのような触手も持つクリーチャー、ヌエ

⬆異属性・武器型のカード。振り上げた大きなカマにかけられたものは、即死してしまうと言われている

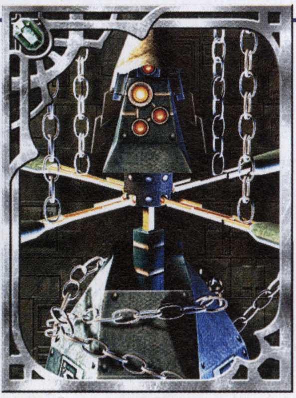
⬅⬆樹木に宿った精霊のようなクリーチャー。木属性だがどのような能力を持っている?

⬅⬇火属性・補助型のカード、出現している間、他の火属性クリーチャーの能力を上げる

⬆➡3つの顔を持っている異属性の死神。デスの進化した姿なのだろうか?

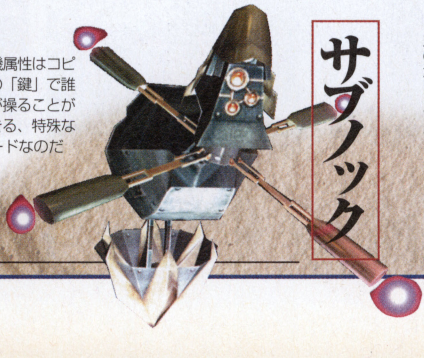
火・水・木・土からの攻撃に強い、人造の属性

「機属性」とは機械の属性を意味し、前作までの5つの属性とは根本的に異なる人造の属性。異属性と同等の強さを持つ。他の属性と違い、クラスチェンジすることができない。



新系統
機属性

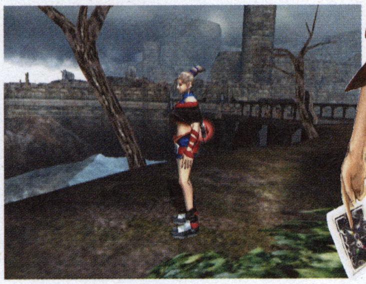
⬅機属性はコピーの「鍵」で誰もが操ることができる、特殊なカードなのだ



➡機属性・召喚型のサブノックはレーザー光線を放ち、周囲一体を火の海にしてしまう

物語の舞台は前作からはるか200年後の未来。主人公は盗賊一味の少女

王家に伝わる魔道具「鍵」をめぐり、王女カティアの冒険を描いた前作。『Ⅱ』の舞台は、その200年後のアーガイル大陸だ。コルテンの職人が、高度な技術により「鍵」のコピーの作成に成功。人造の機属性クリーチャーを操り、周辺地域を侵攻しているという設定。新たな主人公リズは、カティアと同じように、「鍵」を操ることができる少女だ。



異形を意のままに操る少女

➡前作の主人公カティアより、いくぶんアクティブな印象のリズ。その秘めた力のほどはいかに？

〈鍵〉を操る女盗賊 リズ

幼いころ捨てられ、盗賊ヴィクトールに育てられた。出世の手がかりは魔道具「鍵」のみで、クリーチャーを意のままに操る能力を持つ。ヴィクトールはあまり好きではないが、盗賊団の一員として日々を過ごしていた

蝶の目団員

➡リズが拠り所としている盗賊団「蝶の目」の団員は、みなマスクで顔を覆っている

「蝶の目」団長 ヴィクトール

⬅捨て子だったリズを拾った育ての親的な存在。リズの能力を盗賊稼業に利用し「蝶の目」を作りあげた

リズの相棒 ソル

⬅「蝶の目」の団員で、リズとともに切り込み担当として腕をふるう。他の者とはまったく異なる特殊な武器を使用している

『RUNEⅡ』+αトピックス

- **闘技場**
  NPCと腕を競い合う、闘技場ステージが新たに追加される。
- **一度クリアしたマップに入れる**
  変化系のカードを持っていないと進めない場所や、新たなイベントが用意されていることも・・・
- **前作の『RUNE』があると・・・？**
  前作のソフトがあれば、今回の『Ⅱ』でちょっと得する出来事が!! ちなみに記事担当者はもう聞いちゃいましたが、けっこううれしい出来事ですよ。

⬆いまから前作をおさらいして『Ⅱ』を待つのもいいかもしれないね

BIOHAZARD® 2

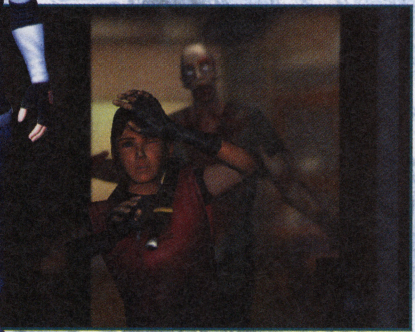
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード2	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	2003年予定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定		

ゲームキューブユーザーが『バイオ』の全シリーズを楽しめるように移植された作品。PS版の『バイオハザード2デュアルショックVer.』の完全移植だ。

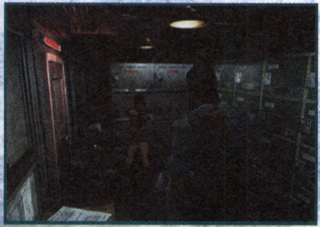
クリス、ジルたちS.T.A.R.S.メンバーの活躍により解決したバイオハザード事件から2ヶ月後。なんらかの理由により、ゾンビの巣窟と化してしまったラクーンシティに、何も知らない2人の人物が到着した…。

レオン・S・ケネディ
クレア・レッドフィールド

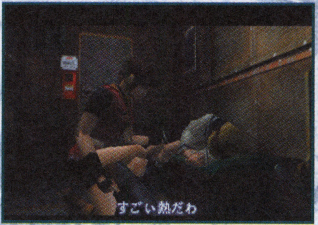


↑主人公の1人、クレアはS.T.A.R.S.クリスの妹だ

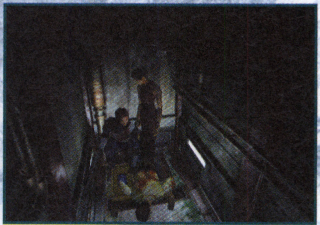
↑ラクーン警察署にたどり着いたレオン



↑警察署はゾンビの巣窟となっていた…



↑クレア編で重要な役割を果たす少女、シェリー



↑レオン編には、謎の多い女性エイダが登場する

『バイオハザード』3連特報!

BIOHAZARD® 3 LAST ESCAPE

ニンテンドーゲームキューブ

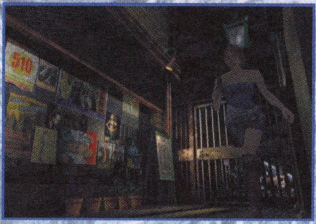
タイトル	バイオハザード3 ~ラストエスケープ~	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	2003年予定	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定		

99年に発売されたPS版『バイオハザード3』からの完全移植版。特殊部隊S.T.A.R.S.隊員であるジル・バレンタインがラクーンシティからの脱出を計る。

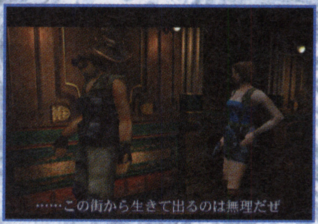
バイオハザード事件の生還者たちは、生物をモンスターへと変えてしまう「悪魔のウイルス」の存在を訴えた。しかし、人々はそれを信じようとはしなかった。そしてついに、ラクーンシティに「悪魔のウイルス」が蔓延しはじめる…。

ジル・バレンタイン

↑ラクーンシティがゾンビの巣窟と化した。ジルは無事脱出できるのか?

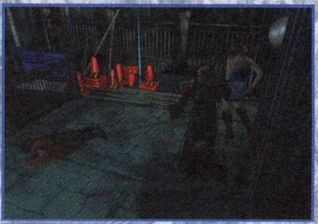


↑バイオハザード事件の生還者、ジルが主人公



↑アンブレラ特殊部隊のカルロスとの出会い

↑S.T.A.R.S抹殺のため、執拗に迫る追跡者



↑物語を通して、ジルは追跡者につきまとわれる

©CAPCOM CO.,LTD.1998,2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.1999,2003 ALL RIGHTS RESERVED.

biohazard 0 zero

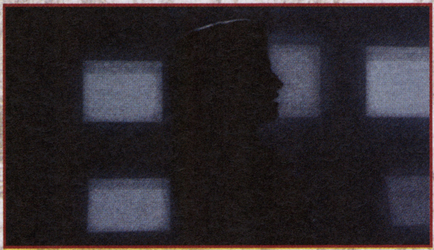
11月下旬。恐怖体験

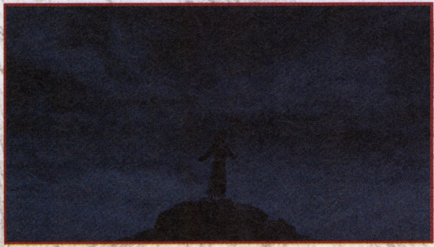
ニンテンドーゲームキューブ

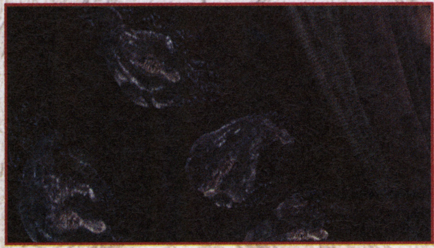
タイトル	バイオハザード0（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月下旬	メモリーカード	ブロック数未定
価 格	7800円（予価）		

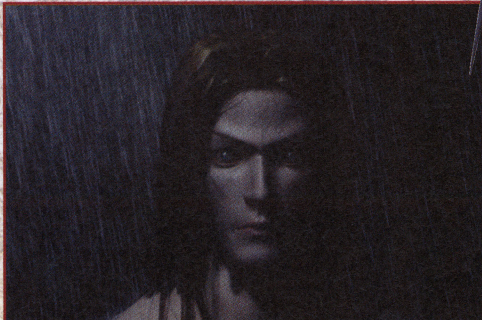
金髪に青い目。奇妙な服を着た謎の青年

ゲームキューブでのみ体験ができる、全ての始まりの物語『バイオ0』に、ついに新しい人物が姿を現した。白くとがったデザインの衣装、青い石の付いたペンダント、腕部の模様、素足…。これまでのシリーズにはない特徴的な風貌をもった青年だ。現在のところ男性であるという以外は、いっさい謎に包まれている。しかし『バイオ0』の登場人物の中で、かなり重要なカギを握っている人物らしい…。



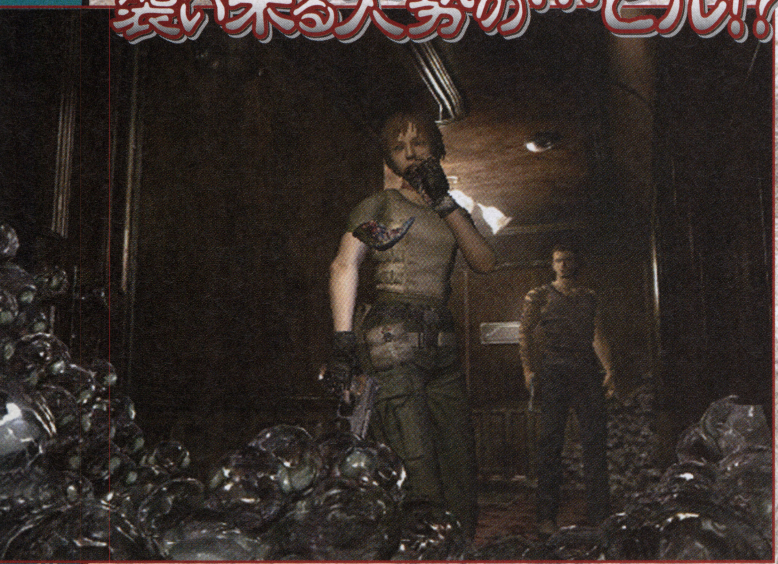




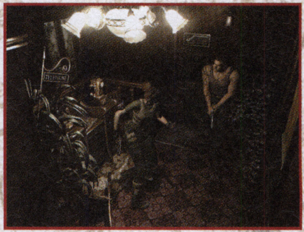


©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.

襲い来る大勢の…ヒル!?

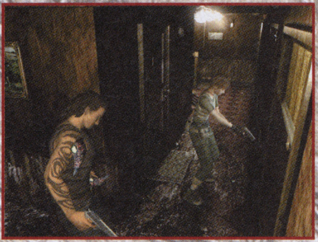


←足下に小さなヒルが…

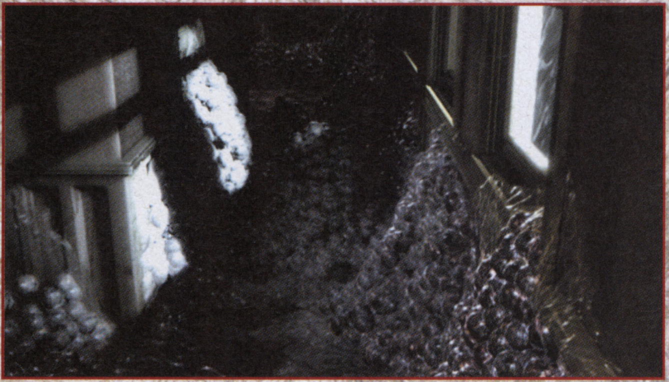


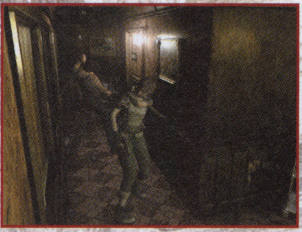
←レベッカの体に吸い付いた!!

現在明かとなっている『バイオ0』の舞台、列車。そこでは、大量の「ヒル」が襲い掛かってくるシチュエーションがあるようだ。音もなく大群で忍びより、躊躇無く「吸血」という本能に従い行動する。吸血、軟体、産卵…。いままでにない恐怖と嫌悪感だ。



↑透明なアワのようなものがヒルのタマゴなのだろうか?ものすごい数が確認できるのだが…



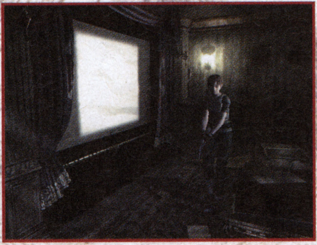


←本能のままに吸血してくるヒル

←大量に襲い掛かってくるのだ

見知らぬ土地。不気味な敵。出会ったばかりのパートナー

前作『biohazard』は、レベッカが所属しているS.T.A.R.S.ブラヴォーチームが消息を絶ってしまったところから始まる。レベッカが主人公である、本作『バイオ0』は、そのブラヴォーチームの物語だ。まったく知らない土地で、出会ったばかりのパートナー、ビリー共にサバイバルを展開するのだ。

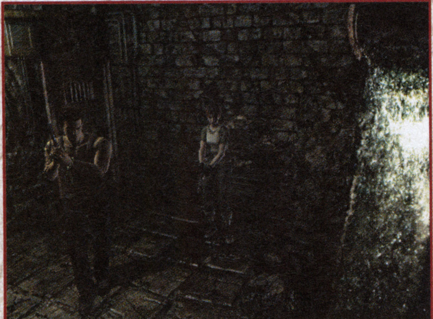


⬆スライドの前を歩くレベッカ。散乱した書類

⬆扉を隔てて向かい合う2人。2人を入れ替えながら操作する「パートナーザッピング」を使えば…

⬆時には単独で、時には一緒に行動する。今までのシリーズにはない感覚

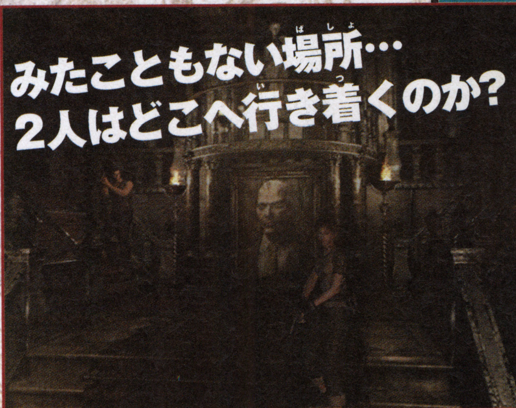
⬅2人で戦うレベッカとビリー。背中合わせのライブ感を楽しめる



⬆様々なカメラが恐怖を演出する。薄暗い場所だが…厨房か?

⬆下水管だろうか?大量の水が流れ落ちている

➡大きな肖像画が飾られているホール。ここはいったい…



GCオリジナルストーリーで展開する スリル&サスペンスアドベンチャー

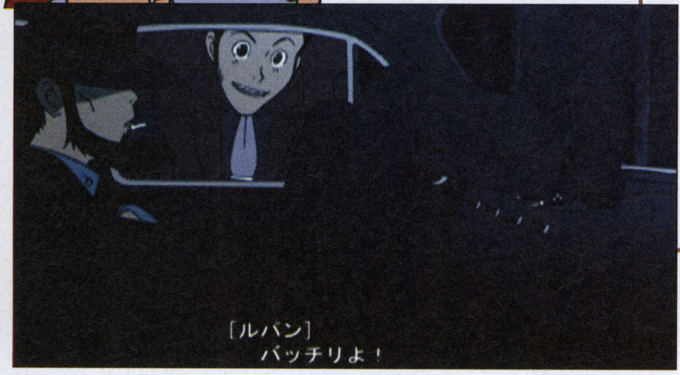
ルパン三世 海に消えた秘宝

ルパン三世

海底に眠る秘宝を求め 地中海にやってきた大泥棒

アルセーヌ・ルパンの3代目といわれている天才的な大泥棒。今回は地中海にやってくるも、ザーイの陰謀に巻き込まれる！

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ルパン三世　海に消えた秘宝	ジャンル	アドベンチャー
発売元	アスミック・エース	プレイ人数	1人用
発売日	12月未定	メモリーカード	ブロック数未定
価　格	未定		



コンバットマグナムを愛用し 銃の知識は超一流

次元大介

早撃ち0.3秒という銃の達人で、ルパンの頼れる相棒。トレードマークの帽子を目深にかぶり、表情を変えないクールな男。

↑テオを釣り上げるルパン。これが出会いか？

↑次元&ルパン、愛車で街中を逃走中

ルパンと出会う少年テオとなり コマンド選択方式でストーリーを進める

2Dのコマンド選択式で進む本作。プレイヤーはルパンと出会う少年テオとなり、ルパンたちキャラクタと話したり、行動を共にしたりしてストーリーを進めていく。登場するキャラクタたちは、次元や銭形警部などのおなじみの面々はもちろん、オリジナルキャラクタも数多く登場。ムービーも、実際のアニメスタッフが手がけていて、世界観をバッチリ再現している。

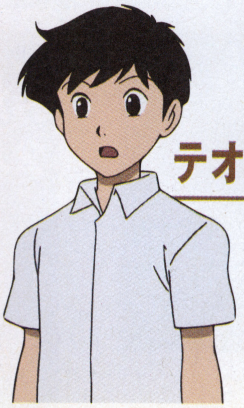
— ストーリー —

主人公のテオは、潜水夫コスタスの元でサルベージ会社の仕事を手伝う12歳の少年。

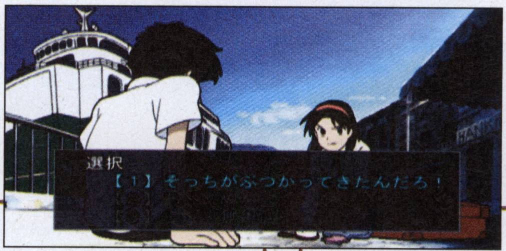
ある日、彼らが働いていた港近くの海上で、フェリーと貨物船が衝突。急いで救助に向かったテオたちは、すでに沈んでしまった船室からリアナという少女を救出する。酸素のない水中で2時間も生存していたため、救出された彼女は一躍、新聞やテレビで騒がれることに。

そんなリアナの騒動に関心を持つ人物が現れる。1人はルパン、もう1人は「世界海洋汚染研究所」という胡散臭い組織の長を勤めるザーイ。ザーイはリアナを、古代から口伝として残る「海の民」の生き残りと考え、彼ら残した遺産を手に入れようとする。

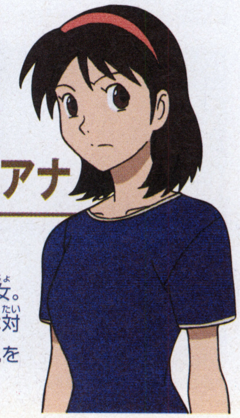
そんなザーイの存在に気づいたルパンは、自らも「海の民」について調べ始めるが…。



テオ



リアナと同様、幼いころ船に閉じ込められて助けられた過去を持つ12歳の少年。潜水夫コスタスが営む会社で働く。



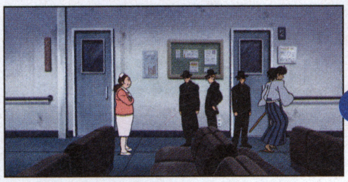
リアナ

気が強く活発な13歳の少女。海育ちのせいか、テオとは対照的に水が得意。母の形見をいつも身に付けている。

©モンキー・パンチ/TMS・NTV
©2002 Asmik Ace Entertainment Inc.

アクション性の高いイベントやカットインを挿入した演出にも注目

ストーリーの合間には、アクション性の高いイベントが発生し、瞬時の判断が必要になったりすることも。またちょっとした場面でも、キャラクタのカットインが入り、グラフィック面でも、2Dのキャラクタと3Dの背景との融合で、斬新な仕上がりになっている。

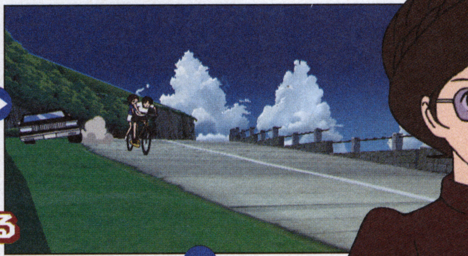


石川五ェ門

かの大泥棒石川五右衛門の13代目の子孫で、年齢は不明。愛用の斬鉄剣で敵を斬る一瞬が、彼の生きがいになっている。

⬆➡病院に待ち伏せする怪しい男たち。しかし五ェ門の斬鉄剣の前では、一瞬にして下着姿になってしまう……

愛用の斬鉄剣で一瞬にして敵を斬る



スピードが要求されるアクションパート

➡自転車に乗るテオが道を走る。左右のどちらに進むかを一瞬の判断で選択するパートだ

ルパンを利用するため常に行動をともにする謎の女

峰不二子

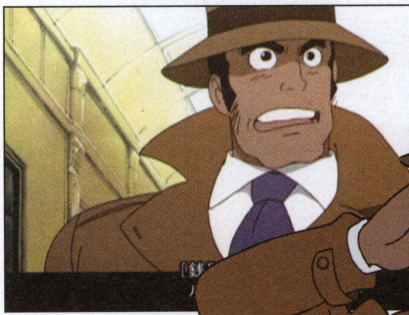
謎の女で年齢不詳。スリーサイズは上から99.9・55.5・88.8。車、バイク等の運転、銃の扱いにも長け、ルパンともよく行動をともにする。今回は秘書に扮して登場。

アニメと同じ声優陣によるフルボイスでムービーやイベントの臨場感を盛り上げる

ルパン役の栗田貫一さんをはじめ、テレビアニメでおなじみの声優陣に加え、オリジナルキャラクタのゲスト声優も豪華。もちろんフルボイスだ。

おもな声優陣

ルパン三世：栗田貫一	テオ：久保田恵
次元大介：小林清志	リアナ：榎本温子
石川五ェ門：井上真樹夫	クラーク：藤村俊二
峰不二子：増山江威子	コスタス：楠見尚巳
銭形警部：納谷悟朗	ザーイ：速水奨

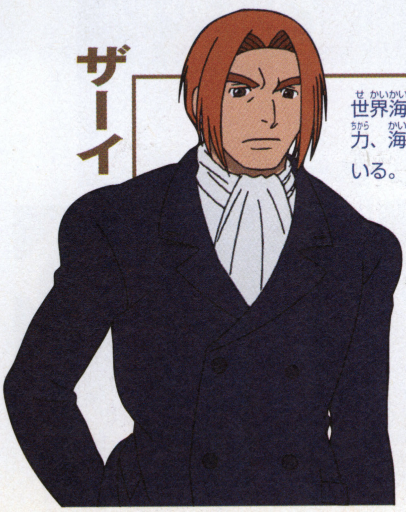


ルパン逮捕を生きがいにする刑事

⬆おなじみの銭形警部ももちろん登場。テレビアニメと同じ声でしゃべるので、ストーリーを盛り上げること間違いなし！

銭形警部

銭形平次の7代目といわれている日本人刑事。警視庁より、ルパン三世捜査専任としてインターポールから出向赴任中。



ザーイ

世界海洋汚染研究所所長。「海の民」の力、海洋エネルギーの独占をもくろんでいる。目的のためなら手段は選ばない。

⬇潜水夫コスタスなどのオリジナルキャラクタもフルボイスでしゃべる

「捕る」のはもう古い!? 「撮る」釣りゲーム誕生!!

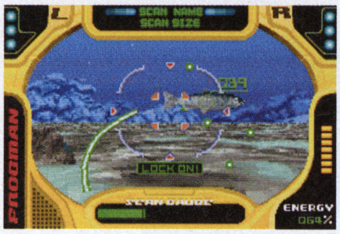
Scan Fish（仮称）

GBアドバンス

タイトル	Scan Fish(仮称)	ジャンル	近未来フィッシングゲーム
発売元	PCCW Japan	プレイ人数	1人用
発売日	11月		
価格	未定		

魚を撮影してデータを採集する近未来フィッシングゲーム

GBAに新感覚の魚釣りゲームが登場。魚をルアーや竿で捕るのではなく、海洋生物たちのDNAをスキャンできる「バディ」と呼ばれるマシンで撮影して魚のデータを採集していくのだ。採集した魚のデータをもとにクローン魚を作り出すという、ちょっぴり変わった釣りゲームなのだ。



↑動く魚を撮るのは簡単そうで難しいぞ

スキャンフィッシュの由来

もともとは海洋生物調査マシンであるバディ。海洋生物をスキャンする行為が広まり釣りに代わるレジャースポーツとして定着したのだ。

←スキャンフィッシュを使ったトーナメントが大人気

ポイントを探して魚をロックオンせよ

「モバイル」という操作機で、フィールドのなかで魚がいそうなポイントを探す。選択したポイントに到着したら、「ヤドカリン」という収納ボックスに入ったバディを水中に沈めるのだ。バディの視点の中央にある照準に魚が入ったら、すかさずロックオン！

←魚がいそうなポイントを探す

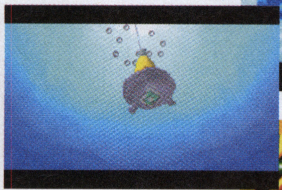
バディを出動させてデータをスキャン

ロックオンした魚に向かって発射されたバディでデータをスキャンするのだが、魚はじっとしてくれないので、そう簡単にはいかない。魚を画面の中心に捕らえるように、潜水艦を動かしてバディの位置を調整していかなければならないのだ。

←バディ発射の瞬間

バディを浸水させる

↓→ポイントで潜水艦からバディを浸水させる。このときバディははエネルギー補給可能な「ヤドカリン」という収納ボックスの中だ



↑魚をカーソル内に捕らえたら、ヤドカリンからバディを発射してスキャン開始！

ターゲットをロックオン

スキャン開始!!

バーのメモリを最大にする

この状態でボタンを押しっぱなしにして、バーを最大値まで持っていこう。

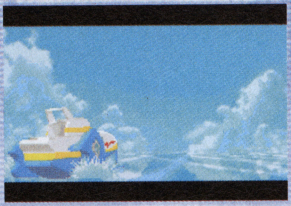
↑フレームバーを最大メモリまで持ってくるとスキャン成功。これを3回繰り返すとスキャン完了するぞ

↑スキャン中に魚がフレームアウトすると、その間に伸びた長さが無効になり、潜水艦のエネルギーも消費してしまう

All rights reserved.©PCCW Japan 2002

スキャンしたデータでクローン生成

魚のスキャンだけでスキャンフィッシングは終わらない。最後に釣果（釣っていないけど）の確認をするのだ。魚より採集したDNAから「DNAジェネマシン」で魚のクローンを生成する。生成された魚の大きさやレア度などで、トーナメント出場時にもらえるポイントが変化するぞ。同じ魚でも生成時には違う魚になることも…。

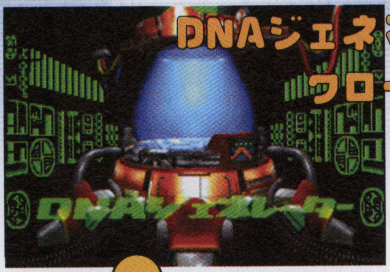


↑スキャンフィッシングが終了したら、DNAジェネマシンのもとへ戻ろう

クローン生成に失敗することも…

水中でスキャンしたときに見た目が普通でも、DNAから生成したときに中身が違うことも。クローン生成することではじめてその姿を現す超レアな魚「ゴールドフィッシュ」や、魚そっくりの人工生命体「ブラックフィッシュ」などが普通の魚に擬態しているのだ。前者は高ポイントが期待できるが、後者を生成するとお金を取られてしまうぞ。

DNAジェネマシンでクローン生成



←スキャンして手に入れた魚のDNAを入れると、クローンを生成してくれる「DNAジェネマシン」

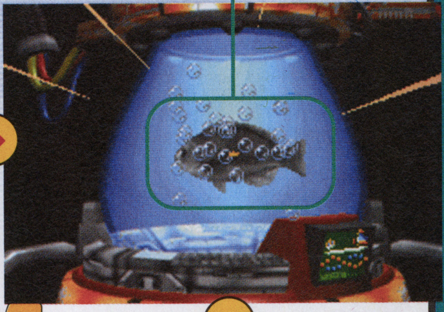
生成開始!!

➡マシンがDNAに反応して、クローン生成を開始する

↑DNAから魚のクローン生成命体が生成されはじめた

徐々に形があらわに…

⬇➡徐々に大きくなっていき、魚の形になってきたぞ



クローン完成!!

↑目に見えないDNAからメジナのクローン生成

スキャンフィッシュのトーナメントに参加して 幻の魚「ポセイドン」のスキャンを目指せ

ゲームはスキャンフィッシュの成績を争うトーナメント形式で進行する。スキャンして生成した魚のレア度、大きさなどで得られるFP（スキャンフィッシュの世界におけるお金のようなもの）が変化するぞ。FPを規定以上貯めるとさらに上のトーナメントに参加できるのだ。

⬇トーナメントは全国各地で行われている。上位に入賞してFPを稼いでいこう

←トーナメントにより順位決定方法が異なる。このトーナメントは大きさが条件。大きな魚を生成した順に順位が決められるのだ

トーナメントを勝ち抜こう

↑トーナメントに優勝すると、その開始時に提示されていた優勝賞金（FP）がもらえる

トーナメントの合い間にストーリーが進行

主人公はスキャンフィッシュの才能を見出だされた小学校4年生の男の子。同級生の岬やその祖父でバディ研究家の亀蔵など、たくさんの個性的なキャラクタが登場するのだ。トーナメントをクリアしていく合間に、幻の魚を追い求めたり、ライバルと対決したりと、さまざまな物語が展開する。

⬇亀蔵は、スキャンフィッシュの才能を持つ主人公に、幻の魚「ポセイドン」スキャンの夢を託す

主人公の同級生のヒロイン

←主人公の同級生のミサキ。彼女が唯一逆らえない祖父の亀蔵の言いつけで、主人公のアシスタントをすることに

主人公のライバル!?

➡主人公のライバル（?）ゼン。関西弁でぶっきらぼうに主人公に物言う姿から、主人公をライバル視していると思われるが…

エッグマニア

落ちモノだけどブロックは消さない！

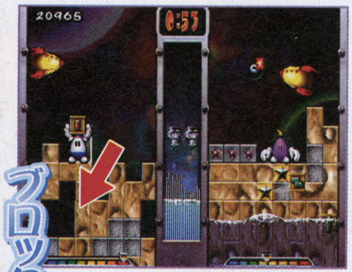
ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんばず～る!!
発売元	ケムコ
発売日	9月27日
価　格	5800円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	10ブロック

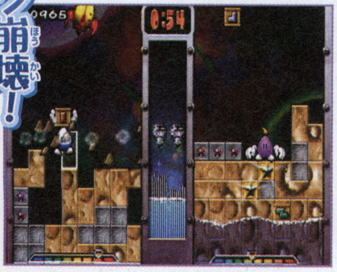
ブロックを積み上げてゴールへ向かうパズルゲーム

本作は落ちモノ系パズルながら「ブロックを消す」のではなく、ブロックを積み上げ、ゴールに待つ気球まで対戦相手より早くたどり着ければ勝ちというルール。加えてブロックを直接動かすのではなく、タマゴ型のプレイヤーキャラを操作してブロックを積むというシステムも特徴的なのだ。

↑画面内のタマゴみたいなヤツがプレイヤーキャラ

ブロック崩壊！





←積んだブロックにスキマがあると、崩れてしまうこともある

タマゴ型のキャラクタたち！

↑選べるプレイヤーは最初は8人。ある条件をクリアすれば選べる人数が増えていくぞ

『エッグマニア』はこうやってクリア！

1 ブロックをつかむ

←絵の描かれた四角いマスを取ると、積むことのできるブロックに変化する

2 ブロックを積む

←つかんだブロックを足元に置く。どこにどういう形で置くかは白い枠で表示されるのだ

3 頂上のゴールへ！

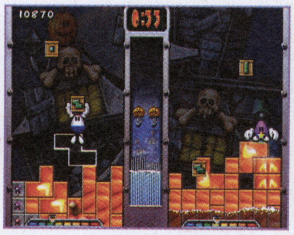
←頂上で待つ気球にタッチできれば勝利！　ストーリーを進めるモードなら次のステージへ

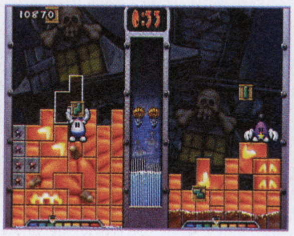
3つの操作を使いこなしてブロックを積む

ブロックはただつかんで置くだけではなく、「回転させる」「捨てる」「すり抜けて置く」といった3つの操作ができるぞ。中でも「すり抜けて置く」のは他のパズルゲームにはない特徴的なもので、できてしまったスキマを後から埋められるという便利なテクニックなのだ。

↑基本はジャンプして落ちてくるブロックをつかむ操作。素早くブロックを取るのだ！

1 回転させる



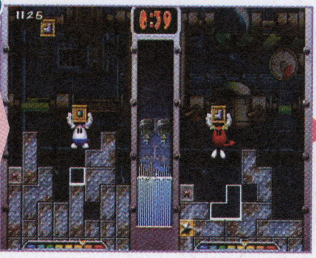


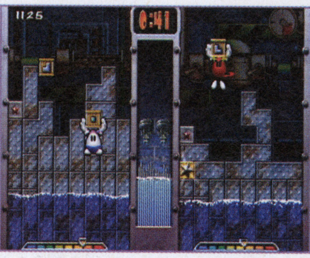
↑つかんだブロックは90度ずつ回転させることができる。右回転と左回転どちらもできるので、急いで回転させたいときには重宝する

2 捨てる

↑必要ないブロックをつかんだときはコレ

3 すりぬけて置く



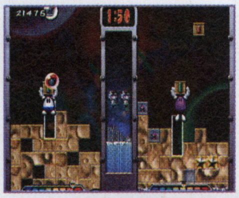


↑左のキャラの足元に注目。Xボタンで1マスあいているスキマのところまでプレイヤーキャラがすり抜け、埋めてしまうのだ

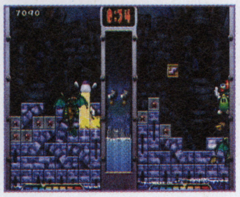
©Egg Mania.Designed and Developed by HotGen Studios Limited. Game and Design Copyright 2002 HOtGen Studios Limited. PUBLISHED BY KEMCO LICENSED BY NINTENDO

上から降ってくるアイテムを使って勝負を有利に

上から振ってくるのはブロックだけではなく、ステージによっては丸いカプセルに入った「アイテム」が降ってくることも。その効果は相手プレイヤーをジャマするものから、自分のブロック積みを有利にしてくれるものまで、さまざまだ。

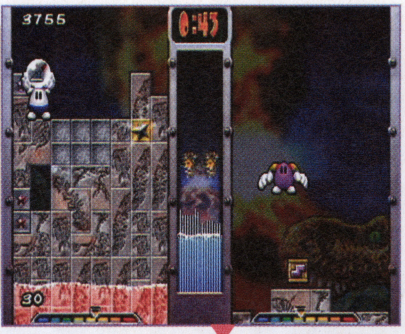


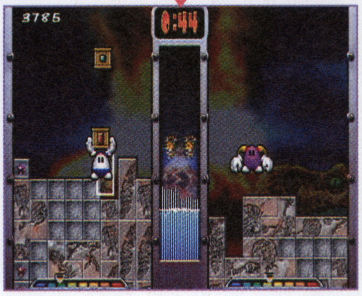
←アイテムもブロックと同様、つかむと使えるようになるのだ



➡プレイヤーのブロックを持っていってしまうキャラが出ることも

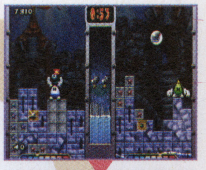
『へら』を使えばすきまが埋まる！

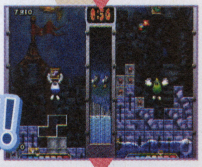




➡プレイヤーの近くにある空間を石で埋めてしまう効果を持つ

「バクダン」を使って相手を爆破!!





➡つかんだあと、しばらくすると爆発するバクダン。相手のフィールドに投げれば、ブロックを壊しジャマをできる

いつもと違う遊び方ができる5つのモード

「おまけ」には、ブロックを積み上げていくルールの「エッグマニア」以外の遊び方ができる、5つのモードが用意されているぞ。大人数で対戦したり、違ったルールで遊んだりと、バリエーションに富んだプレイが楽しめる。

いろいろ遊べる！

←特別なことをしなくても、最初から5つどれでも遊べる

スコア

自分のベストスコアに挑戦してみよう！

頂上にあるはずのゴールがなく、自分でやめるまで続けられるモード。名前のとおり、最高のスコアを目指すのだ。

➡相手からジャマされることもないので、じっくりとプレイできる。難しさを選ぶこともできるぞ

サバイバル

ゴールのないエンドレスステージ

プレイヤーが負けるか、自分でやめるまでゲームが終了しない。先のステージに進むと、どんどん難しくなっていくぞ。

➡勝ち抜いていくと、画面の右上にその勝ち数が表示される。何人抜けるかというのもプレイのポイントとなる

トーナメント

8人までのトーナメント戦

1対1の対戦で、8人までのトーナメント戦ができるモード。「エッグマニア」と「バクダン」の2つで遊ぶことができる。

➡エッグマニアの腕前を友だちと競おう。1人で遊ぶときはコンピュータが相手になってくれるぞ

カスタム

思いどおりのステージを作れ！

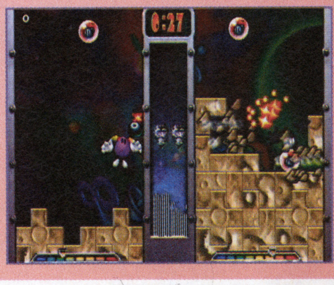
遊ぶラウンドの数や下からせまってくる水のスピードなどを、自由に調整できる。自分の好きな状態で遊び放題なのだ。

➡簡単にして長く遊べるプレイ環境にするもよし、難しくしてゲームの腕を磨くのもよし、というモード

バクダン

バクダンを使って相手を倒せ！

バクダンを投げ合って相手の足元のブロックを壊し、先に一番下まで行ってしまったほうが負け、という特殊ルールのモードだ。



➡上から降ってくるのはバクダンのみ。爆発するまでの時間を考えて投げるのがポイントとなるゲームなのだ

失われた未来を取り戻すために、彼らの冒険は始まった

真・女神転生 デビルチルドレン 光の書 闇の書

GBアドバンス	
タイトル	真・女神転生デビルチルドレン 光の書／闇の書
発売元	アトラス
発売日	11月
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

同時に発売される「光の書」と「闇の書」では全く別のシナリオが展開する。イベントやデビルの登場の仕方、合体の方法なども違うのだ。2本をプレイしてデビルコンプリートをめざせ!

『光の書』と『闇の書』。異なる主人公と2つの物語

不思議なことを探すのが大好きな、ジン、アキラ、レナは、ある日、転校生の亜美と一緒に「悪魔図鑑」を発見する。そこに書かれていた召喚呪文を唱えると、2体のデビルが魔法陣から出現する。全てを知っていたかのように亜美はジンとアキラに告げる。「君たち2人は世界の運命を決めるデビルチルドレンになったのよ…」。襲い掛かるデビル、時空を閉ざす「時のユガミ」の出現…。失われた未来を取り戻すために、彼らは旅立った…。

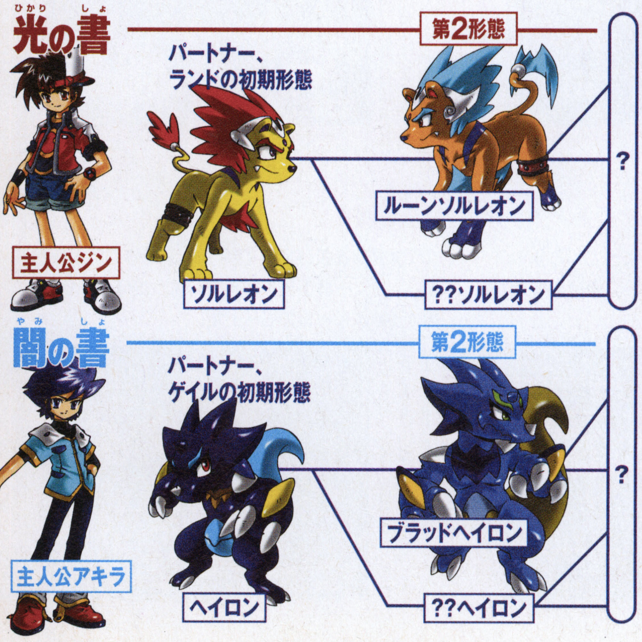
↑デビルと「けいやく」することで仲間を増やすことができる。デビルを合体することも可能だ

↑闇の書の主人公アキラは、ジンとは別行動で魔界へと向かった。ここは魔界なのだろうか…

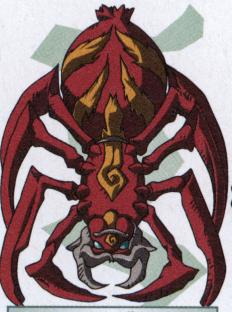
↑光の書の主人公ジンは、時空世界ヴァルハラへと旅だった。このノルンとは何者なのか!?

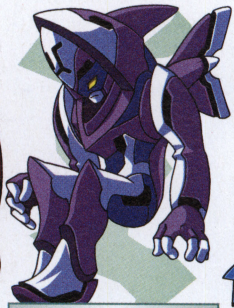
ランクアップする主人公のパートナー 第2形態の片方が明らかになった!

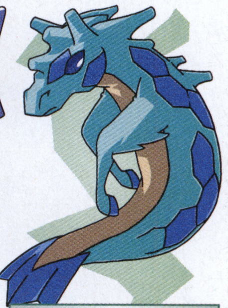
主人公と共に行動し、サポートしてくれるパートナーは、4段階にランクアップする。複数の形態にランクアップするのだが、その分岐条件とは…!? 今回は明らかになった第2形態の1つを、それぞれ紹介しよう。



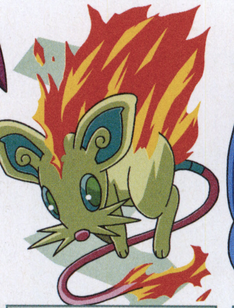
登場デビルは360体以上。新規デビルは150体以上

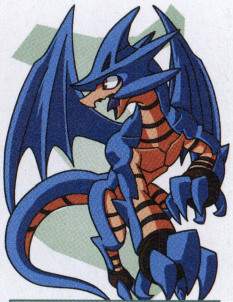

ツチグモ
↑大きな蜘蛛の姿をしているこわいデビル。ひっくりかえすと、お腹に人の顔があると言うのだが…


バキエル
↑デビルになった天使のひとり。かつてはうお座を守る天使だったのだが、今ではうお座を支配するデビルとなっている


ケルピー
↑体の上半分が馬、体の下半分が魚という、水の妖精。イタズラ好きな性格だが、捕まえてしまえば背中に乗せてくれる

アマノジャク
↑小さな鬼のデビル。いつも悪いことを考えているので、気を付けないと、彼のイタズラにひっかけられてしまうのだ


カソ
↑火山の中に住んでいて、自分も燃えているネズミのデビル。カソの皮に火をつけようとしても、絶対に燃えることはない


ガーゴイル
↑背中からコウモリの翼をはやした石のデビル。コワイ顔をしているが、屋根の上から水を守ってくれている

 ©ATLUS 2000,2002 ※画面は開発中のものです。

今度の舞台は、不思議な空間に浮かぶ「ヴァルハラ」

「ヴァルハラ」という異空間から救世主を求めて現代世界へやってきたと告白する亜美。未来を閉ざしてしまう「時のユガミ」の発生は、ヴァルハラと深いつながりがあると言う。そこで、ジン、レナ、亜美の3人はヴァルハラへ向かうことに。一方、一足遅れたアキラは「魔界ゲート」を抜けて「魔界」へと向かうことになる。ジンが主人公の「光の書」はヴァルハラが、アキラが主人公の「闇の書」は魔界が、それぞれ主な舞台となるのだろうか。

↑転校生の亜美はヴァルハラからやってきたのだ

↑亜美を追いかけてきたガーゴイル。なぜ？

時空世界「ヴァルハラ」とは？

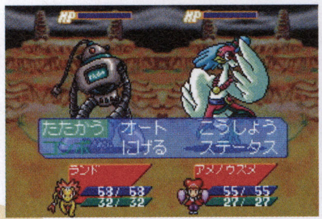
不思議な時空に創造された大地「ヴァルハラ」は空間に浮かぶ世界だ。本来は自由な世界であるはずだが、現在は皇帝による支配を受け、自由を奪われてしまっている。その支配はヴァルハラのほぼ全土におよび、刃向かう者は「炎の煉獄」と呼ばれる脱出不可能な牢獄に送られてしまうのだ。大地のどこかには、時空を飛び越える場所へ通じるという「時の塔」があるらしい…。

↑ヴァルハラでは帝国軍と反乱軍が戦っている

↑ヴァルハラのとある村。事件が起こったらしい

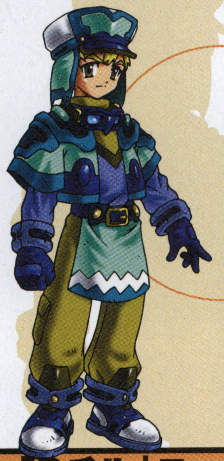
↑反乱軍のスパイとして活動しているナオミ

↑ヴァルハラに住むデビルを仲魔にしよう



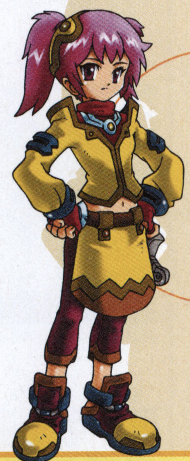
↑ヴァルハラでの戦闘シーン。さぁ、どうする!?

↑帝国軍の兵士とにらみ合うジンたち



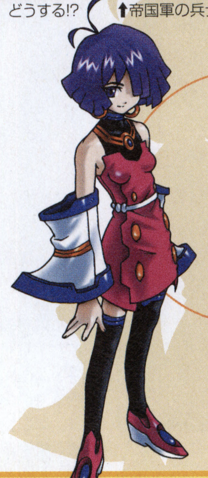
シュン

ヴァルハラのデビルチルドレンで、反乱軍の中心戦力。荒削りで傲慢な外見のだが、実は純粋で澄み切った魂を持つ少年なのだ。



ジュディ

反乱軍の一員。さばさばとした性格で男勝りだが、涙もろく情に厚い一面もある。話で解決することが苦手で、腕力で解決しようとする。



ナオミ

酒場のピアノの引き語りをしながら、反乱軍のスパイとして行動する、年齢不詳の女性。帝国軍に対して人一倍の憎しみを持っている。

「Dチル」ニュース

デビルチルドレンの新シリーズはメディアを越えて展開するのだ！

「Dチル」の新シリーズは、ゲームだけじゃない！メディアを越えて、いろいろなところで展開する。そんな新展開のニュースをお届けしよう!!

【News　その1】

TVアニメ放映決定!

「真・女神転生　D(デビル)チルドレン　ライト＆ダーク」

10月から、TV東京系列で放送が決定！（テレビ東京／毎週土曜朝9：00～9：30。その他の地域では放送曜日、時刻が異なる場合があります。）

【News　その2】

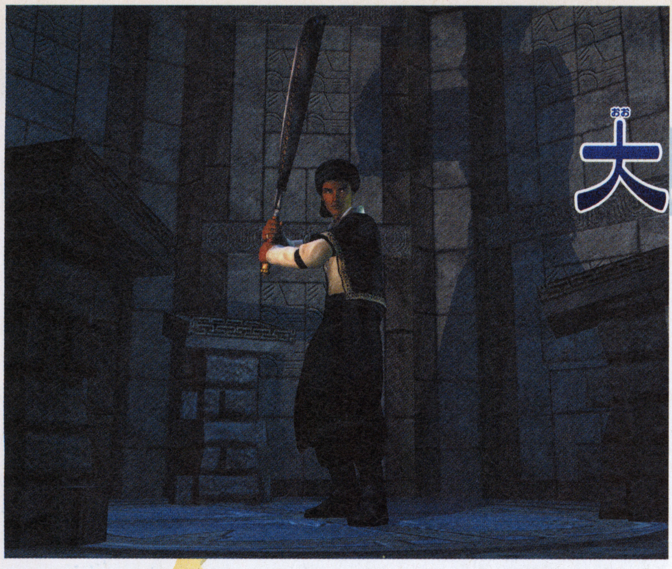
マンガ新シリーズ連載開始

10月より「コミックボンボン（講談社刊）」でマンガ新シリーズの連載がスタート！

【News　その3】

トレカの発売も決定!!

メディアファクトリーより新シリーズ発売決定！



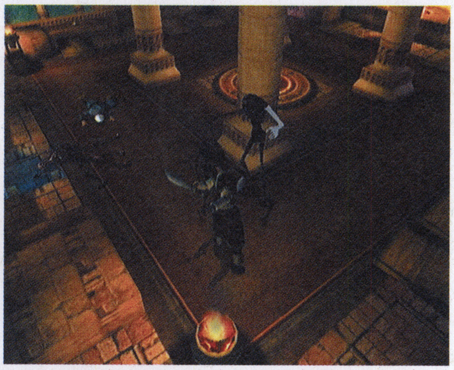
新たな主人公がまた一人・・・
大刀の使い手、カリム

敵の急所を狙って切りつける!!

今回は、6世紀を舞台にしたステージの主人公で刀を武器とするカリムを紹介。プレイヤーの武器は剣や銃など各時代ごとに違うのだが、相手の体の特定を場所を狙って攻撃できるのが共通の特徴。弱点をみつけて攻撃すれば、効果的にダメージを与えられる。

←カリムは6世紀に生きる精悍なマスクの青年。奇怪な事件に巻き込まれる

エターナルダークネス
招かれた13人



↑→白い部分が狙っているポイント。あせらず切りつけるのだ

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	エターナルダークネス 招かれた13人	ジャンル	アドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	10月	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	備考	未定

理性を失うと恐ろしい幻覚が・・・

敵に襲われ「魅入られる」と、画面左上にある「サニティメーター」がダウンする。サニティとは正気を意味する言葉で、これが限界に達すると、プレイヤーは精神をむしばまれ、さまざまな幻覚を見てしまうのだ。

サニティメーター この数値が下がると、プレイヤーの能力に悪影響が出てくる

↑ゾンビに魅入られてしまうと・・・

↑恐怖を遠ざけなければこのままに

部屋が傾き、自分がゾンビになってしまう悪夢

↓徐々に正気を失っていくのだ

↑異形のモンスターの光線を浴びる

サニティメーターダウン!!

数奇な運命をたどるロイヴァス家の一族

『エターナルダークネス』は史実にもとづいた背景を舞台に展開する、サイコスリラー調のアクションアドベンチャー。プレイヤーは現代に生きる女性アレックスの家系、ロイヴァス家の人物となり、過去の時代で恐怖の追体験を強いられる。数千年のときを超えた戦いの奥に隠された、人類の英知を超えた秘密を解くことが最終目的となる。

↑物語のカギを握る禁断の書が各時代にある

↑時代を超えて旅をする主人公アレックス

時代を超えた恐怖の追体験の果てに待つのは・・・?

➡アレックスをはじめとしたロイヴァス家の面々。物語上はこの3人が同時にそろうことはないという

 ©2002 Nintendo Game developed by Silicon Knights Inc.

←色違いのヨッシーがたくさん。リレーのように赤ちゃんマリオを兄弟のところまで連れていってあげるんだ

あと1ヵ月で会えちゃうなんて!!

赤ちゃんマリオを乗せヨッシーがんばる!

SFC版『ヨッシーアイランド』をベースにした今回の主役は、マリオではなくヨッシー。赤ちゃんマリオを背中にのせて、はぐれないように気をつけながら、ゲームを進めていくんだ。なんでもつかまえて飲み込む舌やふんばりジャンプなど、ヨッシーならではの多彩なアクションがいっぱいだ。

←オープニングでは、ヨッシーと赤ちゃんマリオとの出会いを絵本のように見せてくれる

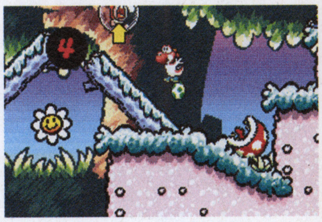
➡ヨッシーと赤ちゃんマリオがコンビを組んだ記念すべき1作

GBアドバンス	
タイトル	スーパーマリオアドバンス3
発売元	任天堂
発売日	9月20日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル

ヨッシーアイランド+マリオブラザーズ

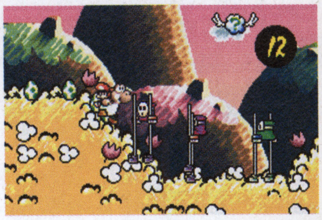
絵本みたいなステージに仕掛けがいっぱい

冒険の舞台となるステージは、まるで絵本のような、あたたかみあるパステル調のグラフィック。携帯ゲーム機の画面とは思えないほどのクオリティで、特殊な演出も満載。見かけはかわいいけど、ヨッシーの行く手を阻む敵やいろんな仕掛けが待ち受けているぞ。

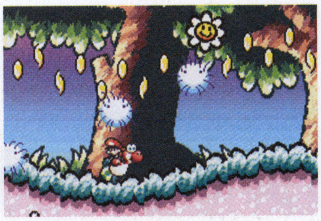


⬆はぐれた赤ちゃんマリオを追いかけろ

⬆水鉄砲攻撃を仕掛けてくるてっぽーうお



⬆夕焼けのステージで竹馬に乗ったヘイホー



⬆ワタボーに触ったら画面がぐにゃぐにゃに!?

⬆背景の壁がいきなりドスンと倒れてくる!!

へんしんアイテムがあれば乗り物に変身!!

ゲームを進めていると現れるへんしんアイテムを取ると、一定時間ヨッシーが変身。いろんな乗り物になって、普通では行けないところを進むことができるんだ。

もぐらタンクで地中を掘り進め

➡先っぽについたドリルで、地中を自在にぐんぐん進むことができる「もぐらタンク」に変身

⬇こちらは前回に紹介したヘリコプター。空を自由に飛べるのだ

©1983-2002 Nintendo

ロックマンエグゼ3(仮)

GBアドバンス	
タイトル	ロックマン エグゼ 3(仮)
発売元	カプコン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1人用(2人対戦可能)
備考	GBA専用通信ケーブル対応

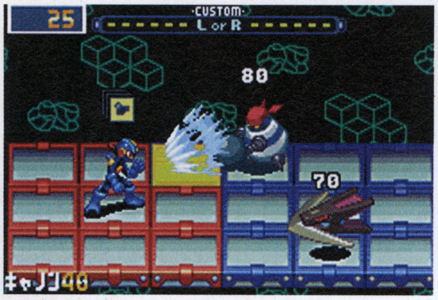
これが最新!『エグゼ3』のPET画面だ!!

新たな冒険が楽しみな『エグゼ3』では、PET(主人公の熱斗が持っている携帯端末)画面もずいぶん使いやすくなっている。そんなPET画面を公開!!

↑見たこともない場所がいろいろ登場!でも、おなじみの仲間たちはしっかり活躍してくれるみたいだね

↑全体的のイメージが水色に統一され、テレビアニメ版のPET画面に近くなっているようだ。レイアウトやデザインが変わっている

↑ロックマンのステータス画面。いままでよりも見やすく変更されている。『2』を持っている人は、画面を見比べてみるといいかも



↑新登場のウイルス、クエイカー。攻撃方法も新しいタイプなのだ

↑チップフォルダ画面。新チップのストーンアームだ

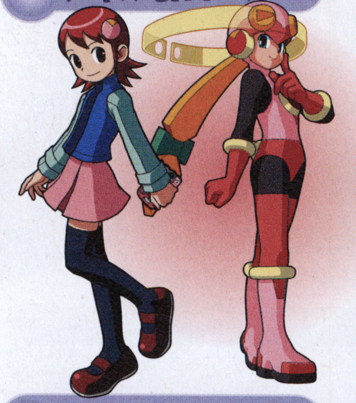
↑リニューアルされたメール表示画面。送信者の顔が表示される

光 熱斗&ロックマン

主人公の熱斗は秋原町に住む小学5年生。ウィルスバスティングにかけては天才的な才能を持つが、勉強ギライで成績はいまいち…。ナビのロックマンとは深く信じ合っている。

↑活発な熱斗。数々のネット犯罪を防いできた

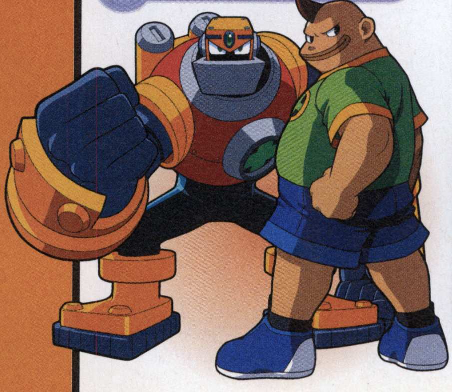
メイル&ロール



メイルは、熱斗の幼なじみでクラスのアイドル。やさしくて頭もいい。熱斗にだけは強気な発言をするが、イザと言うときにはできる限りの協力をしてくれる。ナビはロールちゃん。

↑ナビのロールちゃんも、とってもカワイイのだ

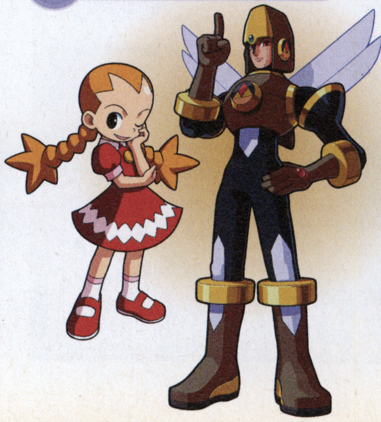
デカオ&ガッツマン



クラスのガキ大将。ちょっと乱暴者だけど、いざというときには体をはってみんなを守ろうとしてくれる。ナビは力自慢のガッツマン。パワフルな攻撃を得意とする。

↑ちょっと乱暴者だけど、根はやさしいデカオ

やいと&グライド



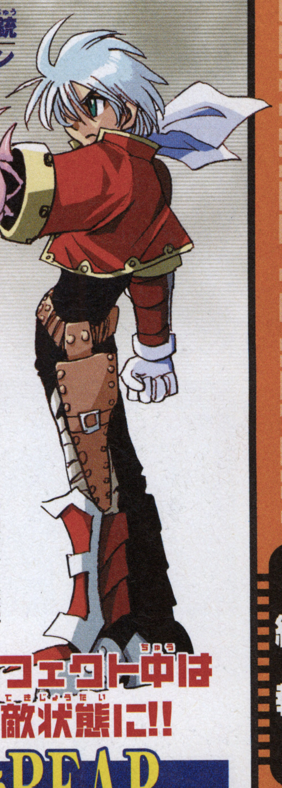
口が達者で生意気なお嬢様、やいと。IQが極めて高く、8歳にして飛び級で5年生になっている。ナビのグライドは物静かで常に冷静。今回どんな活躍をしてくれるのか期待。

↑物静かで頭のいいグライド。品のいいナビだ

 ©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED.

華麗に戦うためのガンアーツ基礎知識 METALGUN SLINGER

GBアドバンス	
タイトル	メタルガン・スリンガー
発売元	アットマーク
発売日	9月27日
価格	5200円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用



主人公 ビリー
コスモシェリフにのみが扱えた伝説の「メタルガン」を受け継いだ少年。唯一敵生命体に対抗できる武器だ

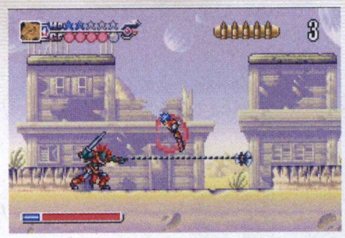
序盤からガンガン使えるの2種類のガンアーツ

ガンアーツとは、Rボタンとの組み合わせで繰り出すことができる、『メタルガン・スリンガー』ならではの特殊アクション。普通に銃を撃って、十字ボタンで避けるだけでなく、ガンアーツを効果的に使うことによって、より華麗に、美しく戦っていくことができるのだ。

↑ガンアーツは野生の動物の動きをモチーフにした5タイプに分類され、それぞれに特徴がある

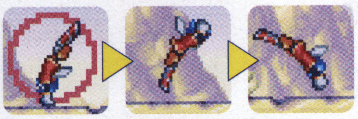
攻撃をさらりとかわす WILDCAT（ヤマネコ）

最初から使えるガンアーツ「ヤマネコ」は、スピード重視タイプで、おもに敵の攻撃をよける動作として使われる。発動中は、敵の攻撃をすり抜けることができるのだ。



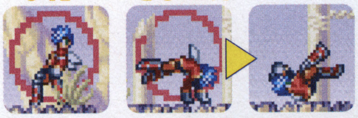
↑「ヤマネコ」を使いこなせれば、ボスキャラなどの激しい攻撃をたくみにかわすこともできる

連続バック転



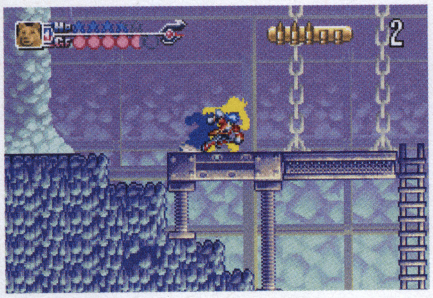
ほふく射撃3連射

よけ　とびこみ



エフェクト中は無敵状態に!!

タックルを中心に攻める BEAR（ベア）

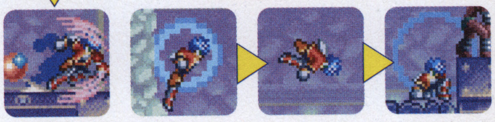


↑攻撃は最大の防御。タックル使用中は当然無敵状態だが、使いすぎるとかえって危険だ

2つ目のステージ、ゴールドマウンテンで入手できるパワータイプのガンアーツ、「ベア」は、タックルが中心。速攻で敵に近づきタックルするといった奇襲にも使える。

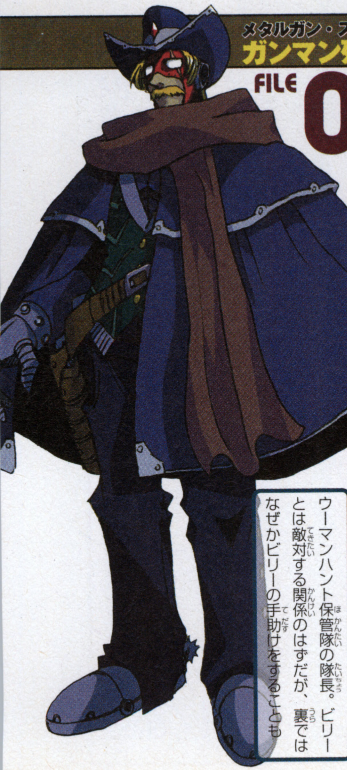
タックル

体当たりキック



間合いに飛び込んで一撃必殺

メタルガン・スリンガー ガンマン列伝 FILE 02 サム・オールドマン



ウーマンハント保管隊の隊長。ビリーとは敵対する関係のはずだが、裏ではなぜかビリーの手助けをすることも

ピンチに活用 スーパーガンアーツ

使用限度はあるが必殺技的な使い方ができるのがスーパーガンアーツ。1タイプに2種類ずつある

WILDCAT 全方向射撃

↑自分の前後左右に向かって一定時間銃を乱射して敵を一掃する

WILDCAT マシンガン

↑前方向に集中して、弾を一定時間連射し続ける。左右移動が可能

BEAR 爆烈タックル

↑通常のタックルよりも強力な一撃をくらわすことができる

BEAR バズーカ

↑強力な破壊力を持つ弾を前方向の発射することができる

©2002 アットマーク／開発：オープンセサミ キャラクターイラスト：有賀ヒトシ

GBA
8月30日発売予定

ブラックマトリクスゼロ

発売元	NECインターチャネル	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	シミュレーションRPG		

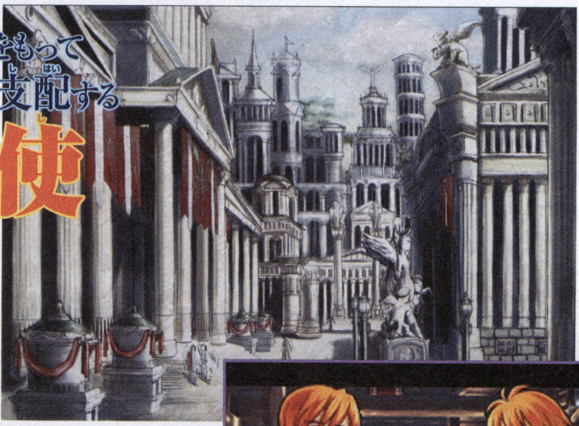
vol.72での記事効果か、新たなファンを獲得し前人気も上々。前回触れられなかったシステムと物語を中心に紹介。

世界観設定 特異な世界観を持つ問題作『BM』シリーズ

この『BM』シリーズは、シミュレーションRPGとしてはめずらしくユーザーの半数以上が女性という異色作。第1作の舞台は、善と悪が逆転し、欲望のままに生きることが美徳という退廃した世界。主人公は悪魔の奴隷というショッキングな設定だったのだ。

GBA版はその数百年前のお話で、世界を支配しているのは天使。しかし天使の行動が必ずしも善とは限らず、また悪魔が必ずしも悪とは言い切れない混沌とした時代。主人公カインは、天使に連れ去られた幼なじみの少女を救うため、自らの手を汚す旅に出るのだ。

白き羽をもって世界を支配する 天使



➡神の姿に近づくことを最終目的とする天使たちの世界。人間を管理している

強きものの狭間で生きる弱き存在 人間

⬆羽を持たずか弱い存在の人間は、2つの種族の間につつましく暮らしていた

シリーズ共通のキャラの秘密も

➡第1作にも登場した悪魔「ルカ」と同じ名前の少女。その意味は…?

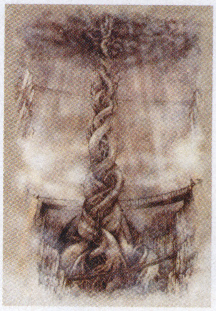
欲望のまま生きる黒き羽の種族 悪魔

⬅闇を好み、本能に忠実であることを美徳とする悪魔の種族。組織立った行動を嫌い、個々に行動する

ステイエンのひとくちメモ

すべての源「世界樹」

はーい、ここでは私、教団のステイエンが、『BM』の豆知識を教えますね。まずはえーっと、「世界樹」からね。大地を創生した神の使いとされる巨木で、その高さは数百メートルにもおよぶんですって。何らかの強い意志を持っていることから、単なる植物じゃぁないみたい。なんでも、物語の重要なカギになるみたいよ。



NEW SOFT LINE UP 新作 ブラックマトリクスゼロ

システム設定 ストーリー性の強いタクティカルSLG

GBA版のシステムは、これまでのシリーズとほぼ同じものが採用されている。戦闘の合間にイベントシーンなどが挿入され、仲間を増やしたり、武器を強化しながら物語を進めていく。

ゲームの流れ

章形式になっており、その中でイベント、戦闘、自由行動の3つの要素を交互に繰り返しながら進行。

イベントシーン

↑会話によりストーリーが進む。選択肢によってはその後の展開に影響があるものも

戦闘

↑ユニットを指揮し、敵を倒していく。各ステージの勝利条件を満たすことが目的だ

自由行動

↑町の住人との会話や、自由戦闘、またはコマンドメニューを開き味方の戦力を整えることも

高低差のある地形でタクティカルバトル

最大20体のユニットが、高低差のある地形で戦うタクティカルバトル。ターン制で攻防を繰り返し、相手ユニットのHPをなくせば倒すことができる。敵を倒すと、生体エネルギー、BP（バイオポイント）を入手する。

出撃準備

↑編成とBP振り分けで出撃の準備

↑自軍ターンでコマンドを選択し行動

↑高低差の移動や、有利不利などを考えながら行動を決定。ターンを交互に繰り返し、「敵の全滅」などの勝利条件を満たせば次のイベントに進む

コマンド解説

移動…行動範囲を表示する
攻撃…武器を使える範囲を表示する
魔法…現在使える魔法を表示する
道具…共有している道具箱を開く
状態…ユニットの状態を表示
BP補給…戦闘で得たBPをその場で補給することができる
待機型…敵から攻撃された際のリアクション

ステイエンのひとくちメモ BPっていうのはね

魔力を発動させたり、武器の潜在能力を覚醒させられるエネルギーのこと。入手するには誰かを殺さなきゃならないんだけどね…。

↑武器を強化するには、ぜったいにBPが必要なのだ

↑美しく描きこまれたグラフィックにも注目

↑強力な魔法は特殊な演出が入るのだ

物語を彩る登場人物

↑ゲーム冒頭でルカの進める黒い羽を選ぶと黒い羽の種族として物語が展開する

カイン

主人公の少年。天使にさらわれたマティアを救うため羽の移植を受けてまで旅に出る

マティア

カインの幼なじみの心優しい少女。草木と会話できる不思議な能力を持っている

ヨハネ

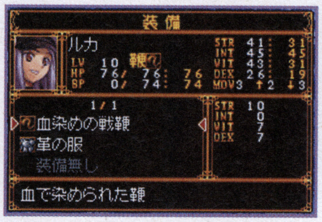
世界樹の下に住んでいた天使にも悪魔にもくみしない世捨て人。カインには心を開く

ルカ

素直で奔放な性格の悪魔だが、ときおり破壊的な行動を取ることも。なぜかカインに協力的

戦闘準備でユニットを強化していく

ユニットは戦闘終了後に、獲得した経験値をプレイヤーが任意に振り分けることでレベルアップし、成長する。レベルアップでのユニット強化のほか武器を強化する「剣血」がある。

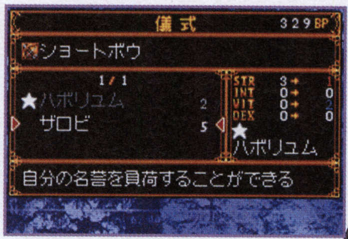


↑コメンドメニューの「状態」で見ることのできる画面。ユニットのあらゆる情報をこの画面で見ることができる。武器による補正値もばっちり

↑お気に入りのキャラだけどんどんレベルアップさせることも可能。バランスは悪くなるけど

「剣血」で武器を強化

BPを消費し、武器に封印された潜在能力を覚醒させることを儀式と呼ぶ。通常「剣血」でひとつずつ潜在能力を覚醒させるが、2つ以上の潜在能力を覚醒させた武器は、「凝血」で大きく武器パラメータを変動する。



↑覚醒させると特殊効果が発動可能

パラメータ解説

LV…レベル
HP…体力。最大値と現在の値。
BP…バイオポイント
STR…腕力。物理攻撃に影響を与える
INT…知力。魔法効果に影響を与える
VIT…生命力。防御力に影響を与える
DEX…器用さ。行動時の確率全般に影響
MOV…戦闘時の移動力。それぞれ地形の高さで異なる
その他…ユニットの攻撃タイプが表示されている

ステイエンのひとくちメモ
血の渇き、それは…

悪魔だけが持ってる悪夢のこと。この渇きが起きると、すっごーく苦しくて、人間の痛みや恐怖、命まで奪わないと、その苦しみから逃れることができないって話よ。悪魔はこの「渇き」を自制できないと、自身の体や心を蝕み、死んじゃうこともあるんだって。こわ～…そういえばこの間のルカ…!?

↑ルカの渇きはかなり激しいものだ

アラギのひとくちメモ
エシュロンってヤツ

ステなんとかのヨタ話はここまでだ。ボウズ、エシュロンってヤツを知ってるか？　神の奇跡とやらをなくしちまった天使どもが、その力を取り戻すために作った組織って話だぜェ。

↑天使の真の目的は一体なんなのか？

イベントシーンでは物語の分岐も

イベントシーンは、戦闘と戦闘の合間に挿入されるが、通常は会話を見るだけだが、ときどき選択肢が出てくることがあり、どちらを選ぶかで、物語の進行が変わる場合があるのだ。もっとも大きく変化するのは、ゲーム冒頭の羽の選択シーン。ここでの選択で、ルカとの関係などが変化してくる。

↑メフィストの羽を得ると白い羽に

↑ルカの持ってきた羽は誰のものだろう？

↑物語後半のイベントより、世界樹の崩壊から逃げ出すステイエンとエクサル。一体何がおきたのだろうか…？

ザイオン

ルカと行動を共にする悪魔の青年。乱暴な言動も多いがルカには強く出られないようだ

エクサル

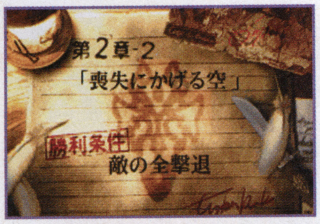
反教団組織のサイファーパンクに参加する青年。口調は軽薄だが、聡明なところもある

ステイエン

教会の下働きなど、対悪魔の傭兵として働いていたが、カインに救われ行動をともにする

ストーリーダイジェスト 羽を得た少年が幼なじみを救う冒険に

ここでは、気になるストーリー部分を少しだけ紹介。マティアを追って旅に出たカインはその中で羽の有無を問わずたくさんの仲間をみつけ、成長していく。そして物語は世界をも震撼させる大きなうねりへつながるという。



第一章 翼は踊る

カインたちの島にやってきた天使ベイルは、マティアにインセストの証をみつけ、強引に連れ去ってしまう。ベイルとの戦いで瀕死の重傷を負ったカインだが、羽を移植することで生きながらえ、その後を追う旅に。

←冒頭のヨハネのモノローグは、ヨハネの夢のようだ

←カインに妙に親切にしてくれる悪魔族の少女ルカ

←やさしくしてくれた神父さんと戦う運命に…

アラギのひとくちメモ インセントってヤツ

神の啓示を知る重要な存在って話だけどよ、羽のない人間なんてカス同然だからな。天使どもの実験台にされてるってわけさ。

←体に浮き上がる赤い文様がその印らしいが…

第二章 大陸の広さ

マティアの情報を求めて町へやってきたカインたちは、ステイエンを仲間に迎え、インセストが集められているという教会に向かう。そこにはマティアはいなかったが、リリスという女の子を救出。一方、ルカは「血の渇き」が激しくなり、人を殺める結果に…

↑マティアを気遣うベイル

↑教会で働いていたステイエンと出会う

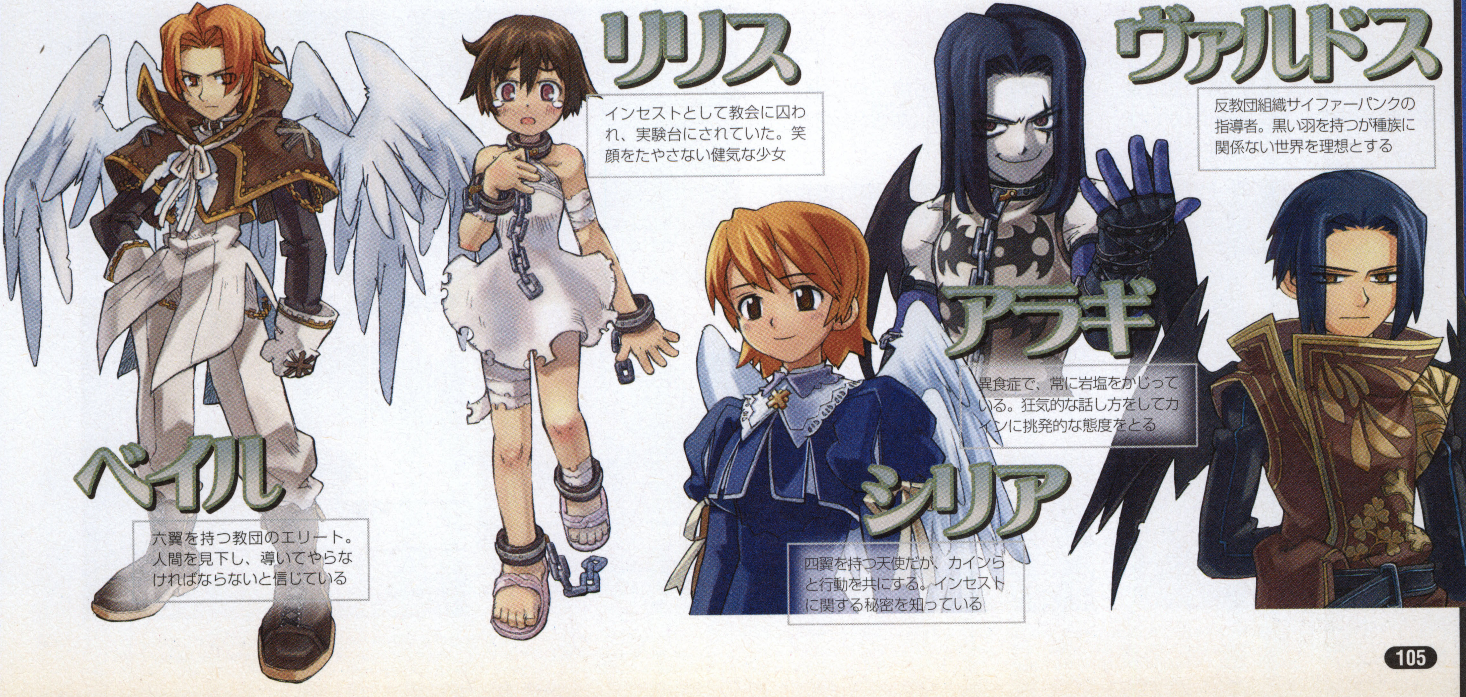
↑インセストを開放するために教会で戦う

第三章 サイファーパンク

反エシュロンの地下組織、サイファーパンクのエクサル、ヴァルドスと合流したカインたちは、四翼の天使、シリアを仲間に迎えることに。ステイエンの弟を救出するための戦いののち、狂気じみた悪魔族の男、アラギと出会う。アラギの挑発に、カインの秘めた力が暴走する。

↑シリアは何か知っている…？

↑アラギがカインたちに戦いを挑む



ベイル
六翼を持つ教団のエリート。人間を見下し、導いてやらなければならないと信じている

リリス
インセストとして教会に囚われ、実験台にされていた。笑顔をたやさない健気な少女

シリア
四翼を持つ天使だが、カインらと行動を共にする。インセストに関する秘密を知っている

アラギ
異食症で、常に岩塩をかじっている。狂気的な話し方をしてカインに挑発的な態度をとる

ヴァルドス
反教団組織サイファーパンクの指導者。黒い羽を持つが種族に関係ない世界を理想とする

GC

9月6日
発売予定

WRESTLEMANIA X8

発売元	ユークス	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	14ブロック使用
ジャンル	プロレス		

全世界で最も人気のあるアメリカのスポーツエンターテイメント「WWE」がGC初のプロレスゲームとして登場！

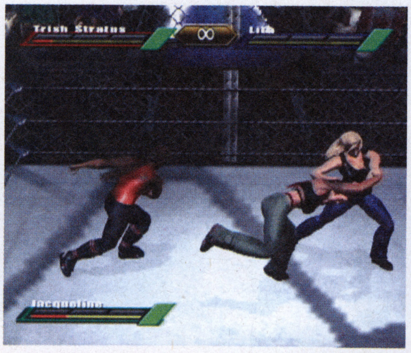
エンターテイメント性の高いWWEをGCで完全再現

日本でも話題のエンターテイメントプロレス団体「WWE」の世界を完全に再現しているこのゲーム。登場するスーパースターたちはもちろん実名で、現在活躍中の最新データで楽しめる。実際のWWEで起こりそうなシチュエーション、スーパースターたちの入場シーン、必殺技を出したときのカメラアングルなど、コアなファンも納得。

登場するおもなスーパースター

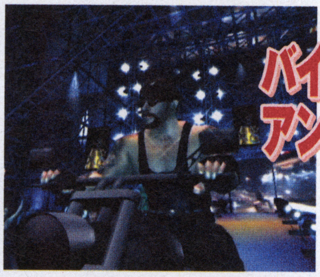
- ザ・ロック
- "ストーンコールド"スティーブ・オースチン
- トリプルH
- アンダー・テイカー
- カート・アングル
- ケイン
- "ハリウッド"ハルク・ホーガン
- ケビン・ナッシュ
- スコット・ホール
- クリス・ジェリコ
- エッジ
- クリスチャン
- ジェフ・ハーディー
- マット・ハーディー
- リタ
- タジリ
- ババ・レイ・ダッドリー
- ディーボーン・ダッドリー

⬆ロックボトムが炸裂！　おなじみの技も忠実に再現している



➡もちろん女子レスラー同士の3WAYマッチなど、あらゆる状況で対戦可能。リタはもちろん、セクシーなムービーが必見のトリッシュも登場する

バイクで登場のアンダーテイカー


⬅テイカーといえばこの入場シーン。テーマ曲ともマッチした「アメリカの極悪人」の登場だ

"ハリウッド"ハルク・ホーガンのポージング

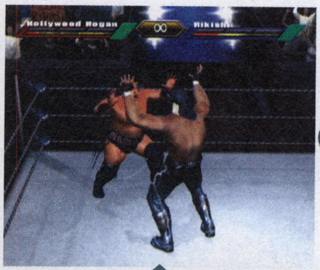
➡nwo結成時のホーガンも使える。ギターを弾くようなパフォーマンスやポージングもそっくり

華やかな入場シーンも完璧に再現

各スーパースターの固有で華やかな入場シーンは、実写に勝るとも劣らない演出でバッチリ再現。カメラアングルや、選手のテロップ、スクリーンに流れるムービーもまったく同じで、WWEファンも必ず満足できる。

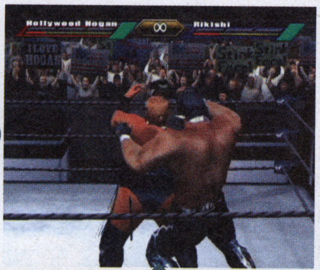
攻守がめまぐるしく変わるリバーサルシステム

試合での操作は、打撃攻撃と掴み攻撃のそれぞれに、カウンター技がかけられるようになっていて、逆転性の高いシステムになっている。タイミングさえ合えば、一方的に攻撃を食らうことも少なくなる。



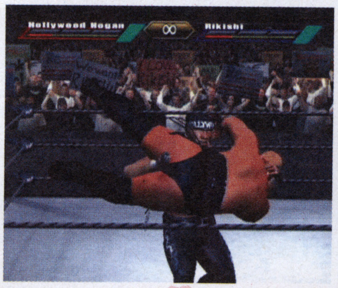
相手のタイミングに合わせて入力

打撃か掴みのどちらかの攻撃を読み、ボタンを押してきた相手にタイミングよく入力する。



成功すればカウンターに

タイミングが合えば、相手の技を切り返し、すかさず自分の技をかけることができる。



基本的な操作

基本は打撃攻撃と掴み攻撃で、スティックの向きによって技が変わる。自分の間合いに入れば、どんどん技をかけられるので、相手とのタイミングを合わせるようなストレスはない。

スペシャル技もカウンター

⬆➡通常なら大ダメージを食らう必殺技も、カウンターを決めれば技を未然に防ぐことが出来てしまう

The names of all World Wrestling Entertainment, Inc. televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment, Inc. logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. ©2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.Game and Software ©2002 THQ/JAKKS Pacific LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co. and its logo are trademarks of Yuke's Co., Ltd. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

さまざまなルールで戦いベルトを獲得

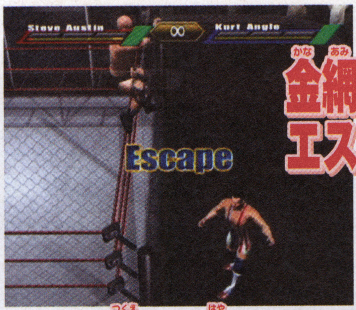
用意されたさまざまなモードの中には、50種類を超えるオリジナルベルトの獲得を目指すものもある。獲得したベルトは好みの色を選ぶことができ、オーナー名を登録して、友達同士でベルトを賭けあうことも可能。ベルトにはチャンピオンの名前が刻まれるぞ。

←各ベルトには難易度があり、オプションの難易度によって選択肢が変わる

↑獲得したチャンピオンベルトを確認したり、新たなベルトに挑戦したりするモードだ

ベルトの種類は50種類以上

50種類を超えるベルトには、それぞれレベルが設定されており、試合のルールも各ベルトによって異なる。

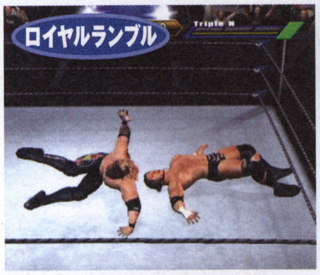


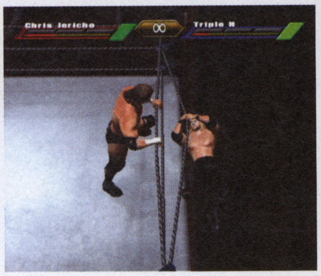
←ケージマッチでは、相手よりも先に金網から抜けたほうが勝ち。しかし金網を登るには時間がかかる

←テーブルマッチでは場外に用意してある机を先に破壊したほうが勝ちとなる

エキシビションで多彩な試合形式を堪能

さまざまな試合形式で楽しめるエキシビションは、とにかく対戦方式とルールが豊富。対戦方式だけでもシングルやタッグ、ロイヤルランブルなど7種類、ルールは武器が使い放題の「ハードコアマッチ」や、ラダーに登ってベルトを奪う「ラダーマッチ」など8種類の中から選択できる。もちろん最大4人まで対戦することもでき、同じリングで激しい技の攻防が堪能できるのだ。特にWWEならではのロイヤルランブルは、興奮すること間違いなし！



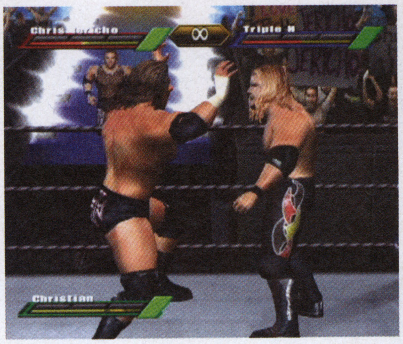


←リングから落ちると失格になる

←4人のスーパースターが同時に対決して最強を決める

↑オーソドックスなタッグマッチも、WWEだと4WAYマッチと変わらないような展開に…

次々にスーパースターが乱入する

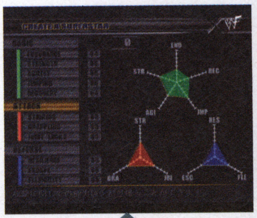


←時間がたつと新たなスーパースターが乱入する

オリジナルレスラーを作成して参戦可能

オリジナルレスラーを作成できるモードも、もちろん用意されている。見た目だけではなく、持ち技やパラメータ、思考パターンなどの設定も可能で作成したキャラクタは、コンピュータ戦で成長させることも可能だ。

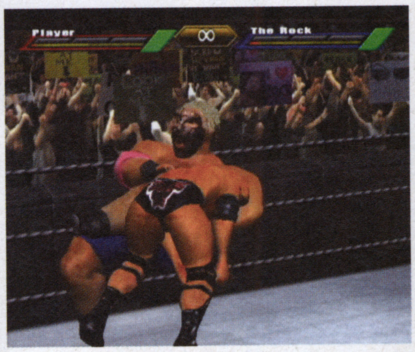
←↑顔や髪型、体型やコスチュームまで、とにかく細かい設定が可能だ



思考パターンも設定可

打撃系や投げ技系などどういった系統の選手にするかも設定できる。より自分の理想の選手に近づけることができる。

夢のWWEで大暴れ！



↑ザ・ロックとの夢の対決も実現。設定した技で攻めていく

GBA
8月23日
発売予定

ミスタードリラーエース　ふしぎなパクテリア

発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

今回の最大のウリである「ふしぎなパクテリア」の流れとパクテリアの進化について詳しく紹介するぞ。

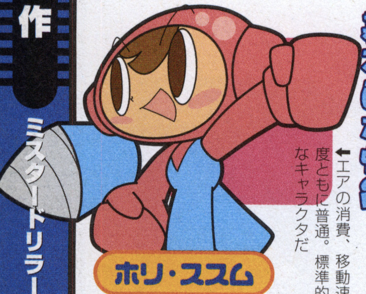
基本システムを踏襲した穴掘りアクション最新作

本作でGBA2作目となる『ミスタードリラー』シリーズだが、掘り進めるための基本テクニックは前作と変わらない。ここでは、『ミスタードリラー』のルールとも言える基本テクニックについて詳しく紹介していこう。まずは基本テクを完全にマスターし、これらにさまざまな応用を利かせて、より深く潜るのだ。

↑何事も基本が重要。それさえできればある程度の深さまでは掘り進すめることができるぞ

6人から自分に合ったキャラクタを選ぼう

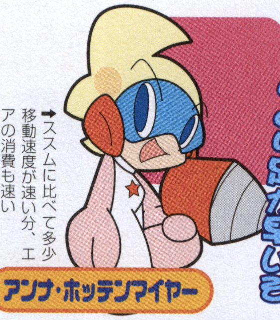
キャラクタはホリ・ススムの家族などを含めた6人の中から選択する。このキャラ選びも掘り進めるための重要な要素で、選んだキャラによって掘る速度、エアの消費量が異なってくる。その他に一部のキャラには掘る速度が速かったり、2段登りができたりと特徴を持ったキャラもいる。各キャラの特徴をつかみ、自分に合ったキャラ選択を行おう。



基本的な性能

←エアの消費、移動速度ともに普通。標準的なキャラクタだ

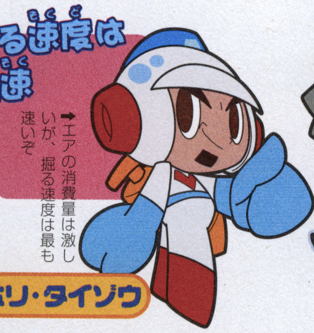
ホリ・ススム



ススムより足が早いぞ

➡ススムに比べて多少移動速度が速い分、エアの消費も速い

アンナ・ホッテンマイヤー



掘る速度は最速

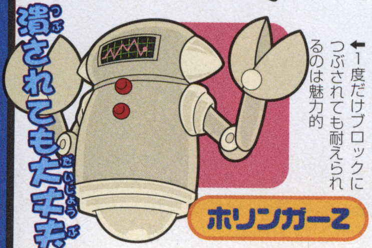
➡エアの消費量は激しいが、掘る速度は最も速いぞ

ホリ・タイゾウ

移動速度はトップ

←アンナよりも移動速度が速く、エアの消費量も多い

ホリ・アタル



潰されてもだいじょうぶ

←1度だけブロックにつぶされても耐えられるのは魅力的

ホリンガーZ

二段登りがウリ

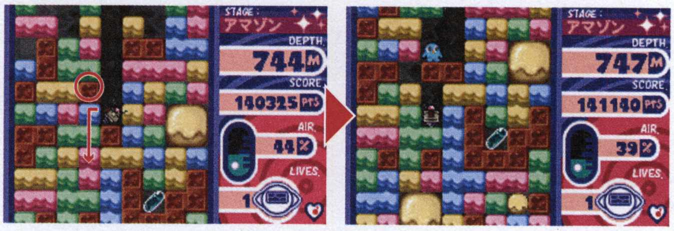
➡移動、エア消費量は遅く、ブロックの2段登りが可能

プチ

屋根を作って安全に掘ろう

深く掘り進めるためには2つあり、その1つにブロックにつぶされないことがある。ここではブロックにつぶされないようにするための、屋根作りについて説明しよう。

屋根とはキャラクタが潜る縦列の上のブロックをくっつけて、上から落下してくるブロックを食い止めること。これを覚えればブロックでつぶされる確率はかなり減るはずだ。

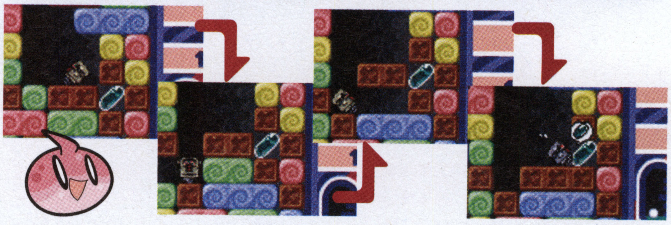


↑矢印のように行動するときは、その掘り進める縦列の上のブロックに注目する。そしてその掘り進める縦列の左右に、上にあったブロックと同じブロックがあれば屋根ができ、安全に進むことができる

囲まれたエアの回収法

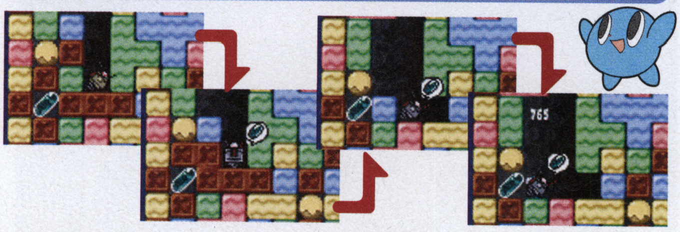
深く掘るためのもう1つは、窒息をしないこと。窒息をしないためにも所々にあるエアは必ず回収していきたい。だが、深く潜れば潜るほどエアは×印ブロックに囲まれているため回収に時間がかかり、結局エアは増えなかったりしがち。そうならないためにも、ここでは囲まれたエアの基本的な回収法を紹介していくぞ。これらを使って素早くエアを回収しよう。

エア回収法その1



↑このように囲まれている場合は×印ブロックの下にあるブロックを壊せば、×印ブロックが下に落ちてエアを回収できる。これでも取れないときは少し深めに掘り、×印ブロックで屋根を作って取ろう

エア回収法その2



↑×印ブロックは4個以上つながると消えるので、この場合はその方法を使って周囲の×印ブロックを消してエアを取る。この取り方はエアの上下にあるブロックによって、行動を考えよう

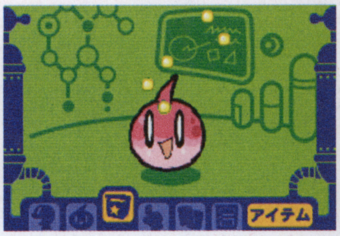
 ©1999 2000 2001 2002 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

謎の生物パクテリアを育てるモードもあり

今回の目玉となる「ふしぎなパクテリア」とは、「ミッションドリラー」とはちょっと変わったシステムで掘り進めて行き、その際に獲得したアイテムで未知の生物パクテリアを育てていくというもの。ここでは「ミッションドリラー」とは違ったシステムの「ドリストーンモード」の詳細と、パクテリアを育てる流れを紹介していくぞ。

↑遺跡内にはドリストーンと呼ばれるものがあり、それらを使って地底まで潜っていくことになる

↑深く潜っていくと、パクテリアの変身に必要なアイテムなどが手に入るのだ



↑そして獲得したアイテムパクテリアに使い、変身させながら育てていこう

ドリストーンを使用しながら掘り進もう

「ふしぎなパクテリア」ではドリストーンモードで掘り進めることになる。ドリストーンモードとはブロックを掘るごとに1%のエアを消費し、遺跡内にあるドリストーンを使って掘り進めるモードだ。深くまで掘り進めるために必要となるドリストーンには、大きく分けて4種類あり、ブロックを消したり、色を変えたりと効果も様々。それらの効果については右記を参照。状況に適したドリストーンを使い、限られたエアの消費を抑えながら地底を目指せ。

状況に応じてドリストーンを使おう

↑ブルードリストーンやレッドドリストーンはブロックに対して効果がある。この2種類を組み合わせれば掘らずして潜っていくことも可能だ

↑ドリストーンはブロックの中に埋まっていたり、ショップで売っていたりする

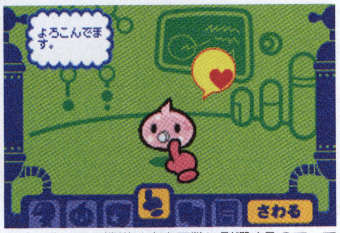
↑イエロードリストーンとグリーンドリストーンはススムの能力が変化。両方とも効果が長いので取ったらすぐに使ってもいいだろう

クォックスの巣までに出現するドリストーン一覧

ブルードリストーン	チェンジR	ある色のブロックを赤ブロックに変えることができる
	チェンジB	ある色のブロックを青ブロックに変えることができる
	チェンジG	ある色のブロックを緑ブロックに変えることができる
	チェンジY	ある色のブロックを黄ブロックに変えることができる
	チェンジC	ある色のブロックをクリスタルブロックに変えることができる
	ワープ	ドリストーンとアイテムを持ったまま最初からやり直せる
レッドドリストーン	デストロイR	周囲の赤ブロックを破壊できる
	デストロイB	周囲の青ブロックを破壊できる
	デストロイG	周囲の緑ブロックを破壊できる
	デストロイY	周囲の黄ブロックを破壊できる
	デストロイF	周囲のファイブブロックを破壊できる
	デストロイW	周囲のホワイトブロックを破壊できる
	デストロイV	縦1列のブロックを破壊できる
	デストロイH	横1列のブロックを破壊できる
イエロードリストーン	スピード	落下と移動のスピードがアップする
	ジャンプ	二段登りができるようになる
	バリアー	1度だけブロックから守ってくれる
	スリーウェイ	向いてる方向と斜め方向に同時に掘ることができる
	ミニドリ	ドリラーが小さくなり、エアの減少が遅くなる
	マックスアップ	エアメーターの上限が10%アップする
グリーンドリストーン	エア1%	エアを1%回復する
	エア5%	エアを5%回復する
	エア10%	エアを10%回復する

持ちかえったアイテムでパクテリアを変身させよう

遺跡から出たら研究所にいるパクテリアを育てよう。ここではパクテリアと触ったり会話したりすることができる。これでパクテリアのご機嫌を取りつつ、獲得したアイテムを使って変身させていこう。パクテリアに与えられるアイテムは右の表のとおり。ちなみに、遺跡深くにはこれら以外のアイテムが隠されているぞ。

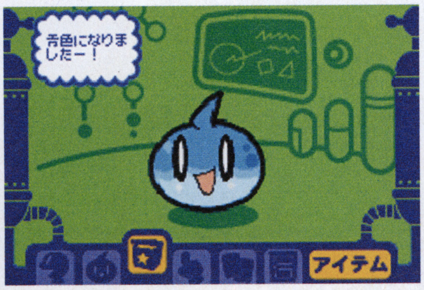


↑パクテリアの機嫌は変身回数に影響するので、できるだけ機嫌がいい状態を保とう

パクテリアに与えられるアイテム一覧

地底トマト	パクテリアの体の色が赤に変化する
地底レモン	パクテリアの体の色が黄色に変化する
地底ピーマン	パクテリアの体の色が緑に変化する
地底ナス	パクテリアの体の色が青に変化する
元気の素	パクテリアの好物で機嫌をよくする効果がある
風のミューストーン	ヘンシンメーターが貯まっているときに使うとパクテリアが変身する
火のミューストーン	ヘンシンメーターが貯まっているときに使うとパクテリアが変身する

地底野菜の場合



↑地底野菜を与えると体の色が変化する。色は全部で4種類あるぞ

ミューストーンの場合

いろんなパクテリアに変身するぞ！

↑→ヘンシンメーターが満タンのときにミューストーンを与えると変身する。与えたミューストーンによって100種類以上に変身するのだ

GBA

9月5日
発売予定

J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!アドバンス

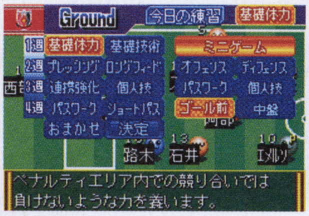
発売元	スポーツ育成シミュレーション	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ育成SLG		

家庭用ハードで大人気の『サカつく』が携帯ハード初登場。いつでもどこでもサッカークラブ育成が楽しめる!

J.LEAGUEクラブ運営シミュレーションがGBAに登場

J.LEAGUEクラブの監督となって、クラブ優勝を目指す『サカつく』がシリーズではじめて携帯機に登場。今作は成績が低迷したJ.LEAGUEクラブに、プレイヤーが監督就任を要請されるところからゲームが始まる。クラブを立て直し、日本一を目指そう!

➡基本システムはこれまでのシリーズとほぼ変わらないのだ



⬆選手を育成してチーム全体の底上げを図り、クラブを立て直そう

⬆目指すはJ.LEAGUE制覇。そこからさらに上のステージも目指せるぞ

選手獲得や投資でクラブの基盤を整える

クラブの立て直しには、新戦力の獲得とその育成、そして戦力獲得への資金が必要だ。

効率良い育成には、施設の増設が不可欠であり、それには莫大な資金が要求されるぞ。監督としてチームの選手を育成するだけでなく、クラブ経営を破綻させないようにしてクラブを強化に導く経営者としての資質も必要となってくるのだ。

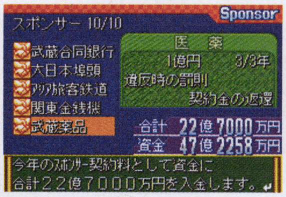
練習でチームを強化

➡⬆各選手の長所を伸ばし短所を補うメニューを設定しよう

レンタル移籍も可能

➡⬆留学とは別に、レンタル移籍という形での海外修行も可能になったぞ

➡スポンサーから得た資金をもとにクラブを強化しよう



⬅施設を増設すると、おもに練習効果が上昇するぞ

⬆スカウトを使って選手を発掘せよ

新人の有力選手を獲得!!

⬅発掘した選手は、発掘した翌年初頭に入団交渉可能

エディット選手をカードで作成

ゲーム開始から2年後、クラブの所属選手数(最大16人)に空きがある場合、選手のエディットが可能になる。カードを使えばエディット選手の潜在能力が高くなるぞ。

⬅潜在能力に与える影響はカード別に異なる

試合では監督として采配を振るう

練習で育成した選手たちは試合でその成果を発揮する。プレイヤーは監督として、試合前に出場メンバー、フォーメーションなどを決めることができるぞ。

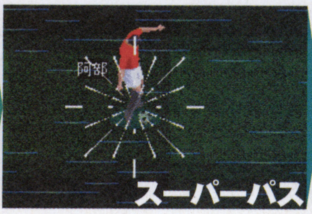
試合中やハーフタイムにも戦術の変更が可能。試合中の監督の指示によって、試合の流れが変化することもあるので、監督の腕の見せどころなのだ。

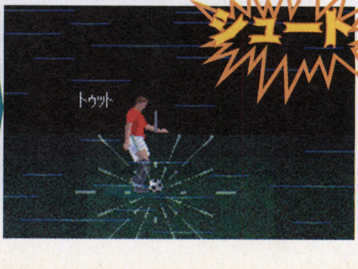
ちなみに、試合はダイジェストで展開する。チャンス時のみ画面が切り替わりリアルな選手が動き回るシーンに変化。また、今作も「光りプレイ」は健在だ。

⬆試合中に選手に指示を出したいときはAボタンを押そう。そしてプレイが止まると…

⬆この画面に変化し、選手に指示が出せるようになる。戦況を読んで指示を出そう

連携が高まるとスーパープレイが!!





 Original Game©SEGA ©Smilebit/SEGA,2002

シリーズ初登場の2つのシステムをチェック

GBA版には他機種版にはなかったシステムが用意されている。他機種版とは違って、プレイヤーが監督としてクラブ運営に関わるGBA版ならではの、戦術に関する新システムだ。今回は2つの新システムを紹介しよう。

←今作は練習や試合を重ねると監督育成ランクが上昇

スタイルとキープレイヤーの設定ができる

これまでのシリーズにあった「戦術」に代わり、「スタイル」と「キープレイヤー」が設定できるようになった。キープレイヤーを中心として、ロングフィードなど4種類のスタイルのサッカーを選択できる。

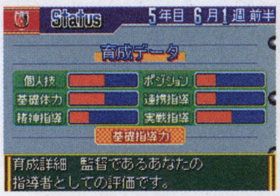
←選択できるスタイルは写真の4種類

キープレイヤーが試合のカギを握る

↑スタイル選択時にキープレイヤーを設定。キープレイヤーが軸となって試合を動かしていく

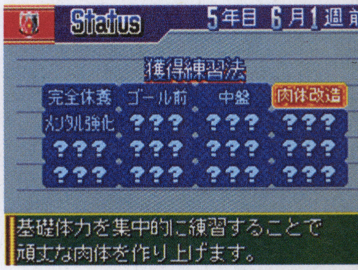
監督として経験を積むと練習方法を覚える

練習の指導や試合の監督などで経験を積むことにより監督育成ランクが上昇する。監督育成ランクが上がると、新たな練習方法を覚えるようになるぞ。監督育成ランクしだいで、練習の幅が広がっていくのだ。



←監督としての評価はグラフで表示される

↑ある程度の監督経験を積むと練習方法を覚えるようになる



↑獲得できる練習方法は、画面にある5種類が判明している。？で隠されている残りの練習方法も監督経験を積めば覚えるようになるハズだ

代表監督の要請も！

←監督としての名声を高めると、代表監督に選ばれることも。日本代表イレブンを率いて世界と戦うことができるのだ

GBAならではのお楽しみ要素いっぱい

4つの通信モード

GBA版では専用通信ケーブルを使って、友達が育て上げたチームとの対戦やデータの交換ができる。従来のシリーズでは選手のトレードや育てたチーム同士の対戦しかできなかったが、今作ではカードを使った対戦、交換が可能。『サカつくアドバンス』は友達といっしょに楽しもう！

クラブ対戦 友達が作ったクラブと通信対戦

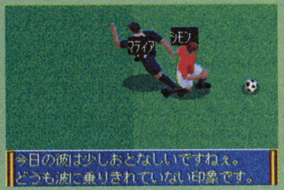
2つのGBA本体を通信ケーブルでつなぎ、自分が育てたチームと友達が育てたチームを対戦させるモード。友達に負けないように、より強いチームを作って対戦させよう。

←手塩にかけて育て上げたチームで勝負！

カード対戦 集めたカードでチームを作って対戦

自分で集めた選手カードでチームを作り、友達が集めた選手カードで作ったチームと対戦できる。カード化された選手たちは、もともと能力が非常に高いので、レベルの高い試合が堪能できるはずだ。

↑自分の持ちカードから出場選手を選択する



←選手カードから選手が飛び出し（？）試合を行う

選手交換 同レベルの選手同士をトレード可能

自分が監督として育ててきたクラブ選手と友達が育ててきたクラブ選手をトレード（交換）できる。ただし、トレード相手は同レベルの能力を持つ選手のみ。能力の高い選手と能力が高くない選手を交換する不釣り合いなトレードは、ハナから成立しないようになっているのだ。

↑自分のクラブで、もっとも必要とするポジションの選手を取るようにしよう

↓相手も同レベルの選手を交換条件に出してくる。お互い同意すればトレード成立

カード交換 お互いの持ちカードを交換できる

エディット選手作成時に使用する選手カードを友達と交換できる。自分のコレクションにないカードを交換して、1人ではすべて集めることが難しいカードのコンプリートを目指すことができるぞ。

←自分が持ってないカードを友達が持っていたら…

←交換成立！ コンプリートへの道が一歩近づいた

GBA

8月23日
発売予定

遙かなる時空の中で

発売元	コーエー	プレイ人数	1人用
価格	5800円		
ジャンル	アドベンチャー		

定評のある恋愛アドベンチャーがGBAに初登場！
数々の困難をくぐり抜けた後で待つ恋愛模様の行方は…。

幻想的な和の世界で見つける自分だけのラブストーリー

主人公の元宮あかねは、異世界「京」で破壊の限りを尽くす鬼の一族と戦う。味方の男性キャラクター「八葉」たちと一緒に。運命は、自分の行動によって決まる…！

↑あかねが体験する恋愛は、じっくり育てるタイプとある日突然起こる衝撃的なタイプがあるのだ

←藤姫は、ゲームのアドバイザー的存在

←ストーリーの合間に現れる選択肢を選びながら、ゲームは進行する。選択によって展開が変わるのだ

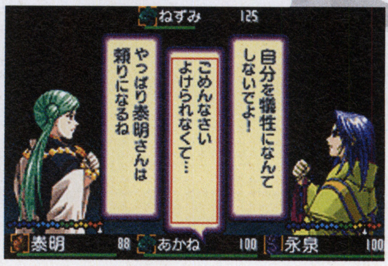
←一緒に行動する相手の選択によって恋愛相手が変わるかも!?

↑八葉のメンバーは全部で8人。沈着冷静派や熱血派など個性的な人ばかり。進行過程によって恋愛の相手や物語に変化が！

怨霊との戦いだって一緒なら怖くない！

ゲームは、京にあるお寺などのポイントを回りながら展開していく。その最中、鬼の一族の手下などが襲ってくることがあるのだ。そんな場面では、一緒にいる八葉のメンバーたちと共に戦うことになる。ここでも男性にかける言葉を選ぶシーンがあり、愛情や信頼関係が進展するかもしれないぞ。

↓相手との関係がバッチリなら、敵の攻撃をかばってくれることも！



←戦闘のような緊迫した場面での一言って、影響力大なのかも…！

©水野十子 ©白泉社 ©2002 KOEI Co.,Ltd.

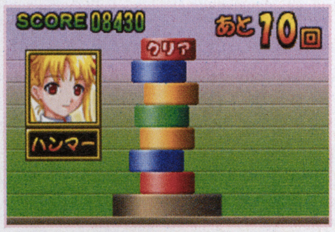
GBA 8月29日発売予定

姫騎士物語 －PrincessBlue－

発売元	トンキンハウス	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	恋愛ノベル		

会話を続けるほど仲良くなれる恋愛ノベル

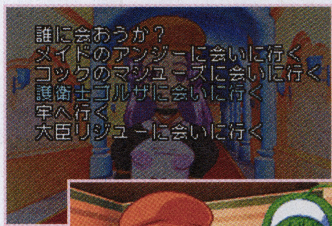
魔族を討伐するため屈強な聖騎士団はすべて王国を離れた。残されたのは新米騎士の主人公と三雲かれんだけ。しかし、そんな王国で事件が続発！ 主人公はいろんな仲間と一緒に事件を解決するのだ！ ゲームは文章とイラストをメインに展開。会話中に選ぶ選択肢によって展開が変化するぞ。



←女の子とダルマ落とし!? こんなミニゲームも入ってるのだ

↑おまけモードはかなり充実していて、ゲーム中で見たグラフィックをまとめて鑑賞できるものもある

➡会話の途中に挿入される選択肢。会話が長くなるような選択を続けると「会話コンボ」となって、相手と仲良くなれるのだ



←ストーリー中にも、行動を選ぶポイントがある

➡登場するメインの女の子は7人。1枚絵のグラフィックも豊富だ

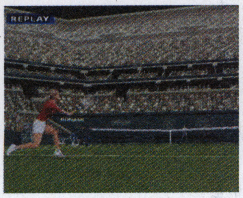
GC 8月29日発売予定

WTAツアーテニス プロエボリューション

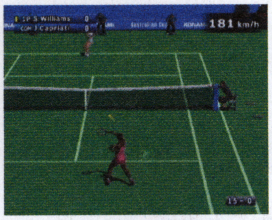
発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	スポーツ		

リアルな女子プロテニスを再現！

4大大会でも活躍している世界の女子トップテニスプレイヤー20人が登場する本格派テニスゲームだ。新鋭エレナ・ドキッチ選手がモーションキャプチャーアクターとして参加。本物のプロ選手の動きが画面の中で蘇るぞ。4大大会が行われる会場の他、江戸などゲームならではのコートもあるぞ。

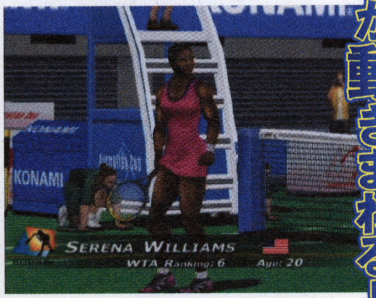


←リプレイ画面は、本物のテレビ中継を見ているような鮮やかさなのだ



←Aボタンだけで遊べるイージー操作も搭載。初心者でも楽しくプレイできるぞ

↓ダブルスでは、もちろんプレイヤー4人での対戦も可能なのだ



↑20人の選手は、身長や体格はもちろん、顔の表情もよく再現されているぞ

GCで実在の選手が動きまわる！

↑今年19歳の若手プレイヤー。スピード感のある安定したプレイが特徴

➡日本のトッププレイヤー。日本人では他に浅越しのぶ選手も登場するぞ

➡16歳で最年少女王となってからはや7年。その強さは今も健在だ

←フォアもバックも両手打ちのベテラン選手。粘り強いプレイが特徴

©2002 TONKINHOUSE ©KONAMI & Konami Computer Entertainment Osaka "WTA Tour Tennis Pro Evolution" is an Officially Licensed Product of WTA Tour, INC. Produced by Konami Computer Entertainment Osaka,Inc.

大ウェスト海までの道のりをダイジェスト攻略！

黄金の太陽 失われし時代®

GBアドバンス

タイトル	黄金の太陽　失われし時代	ジャンル	RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1～2人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

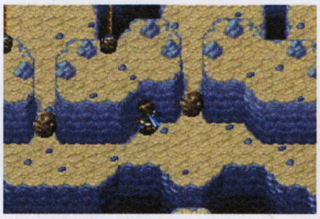
大イースト海での冒険も、いよいよクライマックス！　今回の記事では、ピカードの故郷・レムリアまでの道のりをダイジェストで攻略していこう。さらに、大イースト海の北に位置する、謎の宝島の情報も併せて公開。完全に探索するにはリフトのエナジーが必要だが、先に財宝の一部ををいただいておこう。

前作のジンも登場する!?　大イースト海最大の謎、宝島を探索せよ!!

大イースト海北の宝島は、パヤヤームたちがチャンパ村に持ち帰った財宝が隠されていた場所だ。イズモ村のはるか北に位置するこの島には、パヤヤームたちが手に入れられなかったさらなる財宝と、強力な召喚精霊が眠っている。リフトを手に入れたら、最深部まで探索してみよう！

ワールドマップ

奥に進むにはリフトのエナジーが必要!!



ジン　ジュピターのジン・ガスト

ガストがいるのは、リフトのエナジーを修得していなければ進めないエリア。周囲の岩をリフトで持ち上げ、ガストの逃げ道を塞いで話しかけよう。その後の戦闘に勝てば、捕獲できる。

←ガストの逃げ道をうまく塞ごう

ジン　前作で取り忘れたヴィーナスのジン

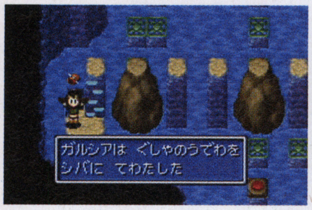
前作のクリアデータを引き継いでいて、なおかつ取り忘れのヴィーナスのジンがいる場合、宝島の最深部にそのうちの1匹が出現。引き継ぎなしなら、前作のヴィーナスのジンのどれかが出現する。

最深部まで進めなくても、入る価値はあるぞ!

パヤヤームたちが取り逃がした宝箱は、リフトのエナジーが使えなくても取りに行ける。これらの宝箱からは、ヤラム村のスンパワが武器防具を作る材料であるスターダストなどを入手できるほか、宝島内のモンスターから奪える装備品も強力なものばかり。大ウェスト海に行く前に、装備を整えるには絶好の場所だ。

奥に進めば宝箱もたくさん！

←この場所では材料系のアイテムを3個も入手できる



↑グラインドさえ修得していれば、宝島内のほとんどの宝箱を取ることが可能だ

モンスターからアイテムを奪え！

↑強力な装備品を持っているモンスターを探そう

最深部には水属性最強の召喚精霊が!!

宝島の最深部には、水属性最強の召喚精霊・アズールを封じ込めた石版が眠っている。石版を守護するスターマジシャンとの戦いに勝利すれば、アズールを手に入れることができるぞ。

←大ダメージに加えて、痺れの効果が発動することも

←アズールを守護するスターマジシャンは、水属性の超強力モンスター。攻撃、防御、回復をこなす、4種類のボールとの連係はかなり手強い

©2001,2002 Nintendo／CAMELOT

幻の古代都市レムリアを訪ね、大ウェスト海へ!

サウスアイランドのとうでバーストを修得したあと、船のマストを押さえつける大岩を砕き、船を修理することができる。しかし、その手前でイズモの村～ガイアロック～アンコール遺跡に立ち寄っておけば、アララの町からチャンパ村にたどり着いた時点で、スムーズに「3つまたのヤリ」を手に入れることができる。広い大イースト海を行ったり来たりするのは大変なので、ここではなるべく効率のいいルートで攻略したほうがいいだろう。

←今回の攻略は、サウスアイランドのとうからの続き

←大イースト海全域から霧の海域の謎を解く鍵を探せ

イズモ村でオロチ復活の話を聞こう

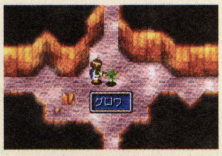
イズモ村では、復活したオロチに村人たちが苦しめられている。オロチの怒りを鎮めるために、村人たちはクシナダという娘をいけにえに差し出すようだが…。オロチを倒しにガイアロックへ向かった、スサを追いかけよう!

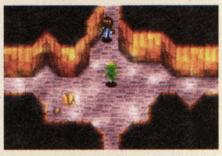
←スサの姉、ウズメから詳しい話を聞けるぞ

ガイアロックでオロチと対決し、サンドを修得

ガイアロックの中に入っていくと、スサとオロチは簡単に見つけることができる。しかし、その状態でオロチと戦っても勝ち目はほとんどない。まずはオロチを弱らせるために必要な「おどるにんぎょう」を手に入れるために、ガイアロックの外側を登っていこう。おどるにんぎょうを使ってガイアロック内の仕掛けを動かすたびに、光が射し込んでオロチが弱っていくぞ。

まよい道ではグロウ!

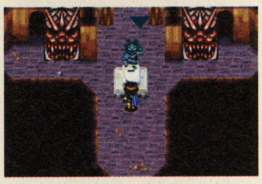



←道の真ん中に生えている芽にグロウを使うと、芽が矢印の形になって道を教えてくれる

スピンを使って進んでいこう

↑スピンでツタを揺らしてから進む場所もある

←おどるにんぎょうを手に入れたら、祭壇のような台の前で使ってみよう


←すぐ近くの石像が動いて、入口が現れるなどのさまざまな効果があるぞ

重要アイテム

おどるにんぎょう、さびたメイス、あまくものつるぎ

4本の光を当ててオロチを弱らせろ

↑4本の光を当てるとオロチの回復力がダウンし、攻撃も2回までに減る

↑オロチの弱点属性は風。召喚精霊でダメージを与えよう

あまくものつるぎを見逃すな!

オロチを倒し、サンドのエナジーを修得したら、オロチの周りの砂地でサンドを使おう。水たまりの右端を調べてみると、あまくものつるぎを入手できるぞ!

←イズモ村に戻るとスサにこの場所を聞ける

イズモ村の地下遺跡には召喚精霊が!

イズモ村の6本の石柱を正しく並べ直してイマジンを使うと、イズモ村の地下遺跡への入口が現れる。遺跡の中は砂地を潜って進むようになっているので、ガイアロックで修得したばかりのサンドを活用して探索しよう。遺跡の奥では、召喚精霊ユリシーズを召喚するための石版を見つけることができるぞ。

重要アイテム

まほろばのよろい

イマジンで中に入る

←石柱を並べ直してからイマジンを使って、入口を発見

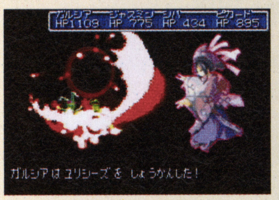
サンドを活用して進もう

←遺跡の奥へと進んでいくにはサンドのエナジーが必要

ユリシーズを入手!

遺跡のいちばん奥に眠るのは、火属性の召喚精霊・ユリシーズの石版。石版を目指す途中に置いてある宝箱から、まほろばのよろいを手に入れておくのも忘れないようにしよう

召喚条件	
	火のジン×2
	水のジン×2



←160+敵の最大体力の12%というダメージに加え、行動封じの追加効果も発動するのが心強い

ジン ガイアロッククリア後にターボをもらおう

オロチを倒したあと、イズモ村に戻ってウズメにおどるにんぎょうを渡すと、引き換えにウズメがペットとしてかわいがっていたマーズのジン・ターボをもらうことができるぞ。

←ターボは全員のすばやさを上げるジン

ジン ガラパス島に戻ってハイドをゲットせよ!

サンドのエナジーを修得すれば、ガラパス島にいるハイドを捕獲することができる。ガラパス島の浜辺から、砂の中に潜って右に進んでいけば会える。

砂浜を進め

↑ここでサンドを使って、道をふさぐ岩の下をくぐって右へ

ハイドはここに!

↑滝の裏にある洞窟を通り抜けて、ハイドがいるこの場所へ

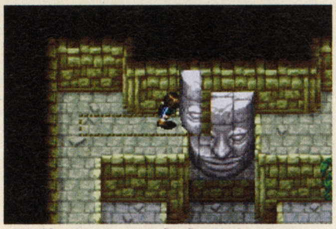
アンコール遺跡で「ひだりのほこさき」を入手

アラフラの町からほぼ真北、チャンパ村からは北東に位置するアンコール遺跡には、3つまたのヤリを作るために必要な最後の「ほこさき」が隠されている。サンドを駆使して、石像が吐き出す砂の中を進んだり、突っ込んでくる石像をかわして奥を目指そう。

なお、遺跡内では宝箱から強力な装備品を入手できるうえに、遺跡内に出現するモンスターのうち、ミノタウロスからはタルタロスアックス、リビングアーマーからはふっかつのせいすいをそれぞれ入手できる。

重要アイテム

タナトスメイス、シルフのはね、ムニのローブ、ひだりのほこさき、タルタロスアックス、ふっかつのせいすい



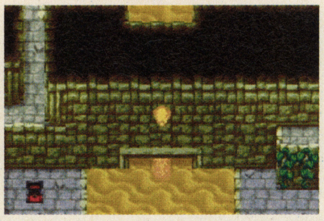
石像のパーツを完成させて…

↑パーツを動かして石像を完成させると、石像の口から砂が吐き出されて通路が砂に埋まる

強力な装備品がたくさん！

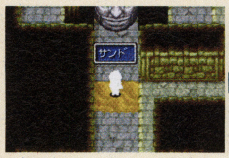
↑タナトスメイスは、モンスターを即死させるという強力な武器必殺技を秘めている

砂の中を進んでいこう！

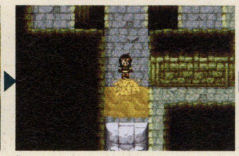


↑砂で埋まった通路の入口でサンドのエナジーを使うことで、それまでは行けなかった場所へと進んでいくことができるようになる

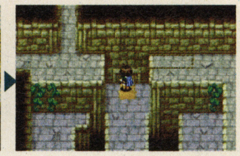
突っ込んでくる石像は砂の中でやり過ごせ！



↑石像が追いかけてきたら、砂地の上まで逃げてサンドを使う



↑砂の中で石像をやり過ごしたら、砂から出て上に戻っていこう



↑石像があった場所から、サンドで進める通路が見つかるぞ

弱点属性のジンで攻撃すれば、アイテム入手率アップ

モンスターが持つアイテムを奪えるかどうかは、ずばりプレイヤーの運次第。だが、モンスターにとどめを刺すときに、そのモンスターの弱点属性であるジンで攻撃することによって、アイテムを奪う確率を高めることも可能。倒されたモンスターが消えるときに、七色に光れば成功だ。

↑弱点属性かどうかは、ダメージを与えたときのメッセージの「！」の数に注目

七色に光った！

↑弱点属性のジンの攻撃で倒すと、そのモンスターが消えるときに七色に光る

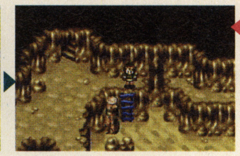
レアアイテムゲット！

↑これでアイテムの入手確率が大幅にアップ。それでも、レアなものはなかなか取れないぞ

アラフラの町に戻り、邪魔な大岩を砕け！

3つの「ほこさき」をすべて手に入れたら、いよいよアラフラの町へ。町に着いたら港に直行して、船のマストを押さえつけている大岩をバーストで破壊しよう。船の修理が始まったあと、パヤヤームたちがアラフラから逃げ出したら、パヤヤームを追いかけてチャンパ村へ。アラフラの町を出るときには、アラフラのどうくつに立ち寄って、取り残していた宝箱も取ろう。

↑大岩の前まで行ってバーストのエナジーを使い、岩を砕く。邪魔だった岩がなくなると、すぐに船の修理が始まるぞ



洞くつも探索

パヤヤームたちが脱出ルートを作ったおかげで、これまでは取れなかった宝箱を取りに行けるようになっているのだ

チャンパ村のオババに「ほこさき」を渡す

チャンパ村には岩山をくりぬいた大きな住居があり、パヤヤームはその最上階に逃げ込んでいる。オババが召喚するアビスサラマンダーを倒したら、オババに「ほこさき」をすべて渡し、3つまたのヤリを作ってもらおう。よろず屋の掘り出し物で、シバとジャスミンの装備品を買えるのも見逃せない。

重要アイテム

バイキングヘルム、ラッキーメダル、デビルスティック、セイントローブ、3つまたのヤリ

↑「いいえ」を選べばその場では戦わないですむ。先に装備を整えたいときに選ぼう

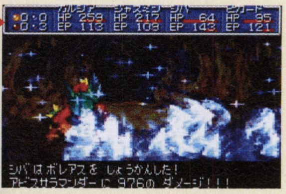
前作のデータを継承していれば…

前作でウルムチを自力で助けたデータを引き継いでプレイしていると、チャンパ村に入ったところでコウランが現れて、ロビンに渡すようにとおうごんのリングを託される。戦闘中に使用すると、たいせいをアップしてくれる便利なアイテムだ。

おうごんのリング入手！

↑前作をクリアしたプレイヤーには嬉しい、コウランのロビンへの想いがわかる場面

水属性の攻撃で応戦せよ！



毎ターン2回行動と、痺れの効果を伴うヒートスタンづきが手強い。アテンションやきつけぐすりなど、痺れから回復する手段を用意して、水属性の召喚精霊を多用して戦おう

ほこさきをオババに渡そう

↑オババに話しかけて、集めてきた「ほこさき」をひとつずつ渡そう

↑3つまたのヤリが完成したら、イマジンを使って取りに行こう

船名人の歌でまの海を進み、ポセイドンを倒せ

3つまたのヤリを手に入れたら、いよいよレムリアへの入口となる、まの海へ。海流が複雑に組み合わさったこの海域を進んでいくヒントは、ヤラム村の船名人・イエップさんが子供たちに教えたわらべうた。わらべうたで歌われている通りに、星・月・太陽のマークが刻まれた岩へと進んでいこう。最後に待ち受けるポセイドンとの戦いでは、最初に3つまたのヤリを使え。

わらべうた1番・お星様へ

ふたご岩のまん中から　北をむき
まっすぐ　うずをふたつとおって
そこで　グルグル2かいてん
すかさず　東にひとつ　北に3つ
そこまでやすまず動くぞ　ホイ
そこでグルグル3かいまてば
北のなみが　しばらくやすむぞ
そこで　いっきに　お星様ホイ

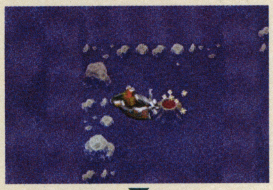
わらべうた2番・お月様へ

お星様のところから　西をむき
まっすぐ　うずを3つとおって
そこで　グルグル2かいてん
すかさず　南にひとつ　西にひとつ
そこまでやすまず動くぞ　ホイ
そこでグルグル3かいまてば
南のなみが　しばらくやすむぞ
そこで　いっきに　お月様ホイ

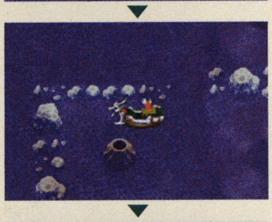
わらべうた3番・お日様へ

お月様のところから　南をむき
まっすぐ　うずをふたつとおって
そこで　グルグル2かいてん
すかさず　西にひとつ　北に6つ
そこまでやすまず動くぞ　ホイ
そこでグルグル3かいまてば
北のなみが　しばらくやすむぞ
そこで　いっきに　お日様ホイ

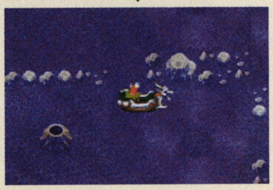
流れが途切れたら進め!



↑歌にある通りに、その場所でぐるぐる回ると…



↑船の行く手を阻んでいた激しい海流が消えていく



↑海流が消えているのはわずかな間。急いで渡ろう

3つまたのヤリで結界を打ち破れ!

↑3つまたのヤリを使わなければダメージを与えられない。戦いの最初で使おう

レムリアでグラインドのロックをもらう

無事にポセイドンを倒してレムリアにたどり着いたら、物語を先に進める前に、レムリアの中をいろいろ探索してみよう。イマジンを使うと光る場所があちこちにあって、その場所でスコップのエナジーを使うと、さまざまなアイテムを手に入れることができるぞ。また、下で紹介しているレムリアの泉を横から調べると、泉の水を飲んでHPとEPの回復もできる。探索を終えたら、右端のほうの家に住んでいるルンパを訪ね、その後にハイドロ王からグラインドのロックをもらおう。

↑ハイドロ王から授けられるグラインドで、大ウェスト海に行けるようになるぞ

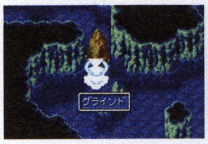
いろいろなアイテムも取ろう

↑泉の近くではラッキーメダルを掘り出せる

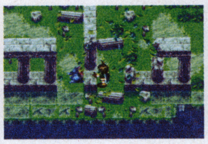
↑スターダストは城の左のほうに埋まっている

ジン　古代としレムリアにはスプモニがいるぞ!

グラインドを修得したら、レムリアに入ってすぐに船で渡ってきた水路から、古代としレムリアに行くことができる。ここでは壁の向こう側の草に、マーキュリーのジン・スプモニが隠れているぞ。サイクロンで草を吹き飛ばすと、スプモニは画面の右のほうに逃げていき、追いかけてみれば怪しく揺れる石像が…。石像の横でスライドを使おう。



↑水路を塞ぐ大岩の前で、グラインドのエナジーを使おう

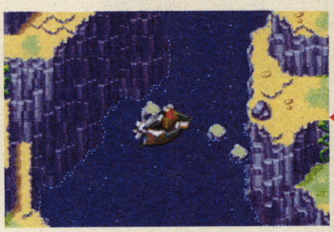


↑この場所からサイクロンを使って、スプモニを見つけよう

↑スプモニが隠れている石像の横で、スライドを使えばOK

ゴンドワナ大陸をむすぶガケからさらなる冒険へ!

レムリアでグラインドのロックを手に入れたら、大イースト海でのガルシアたちの冒険はひとまず終了。ゴンドワナ大陸をむすぶガケを船で通り抜けて、残るふたつの灯台に火を灯すべく、大ウェスト海の冒険へと旅立とう!



残りの灯台がある大ウェスト海へ!!

レムリアの泉でラッキーメダルを使い、エクリプスを入手しよう

レムリアの泉では運試しをすることができるが、このときにラッキーメダルを使うと、メダルが落ちた場所に応じて、さまざまなアイテムをもらうことができる。うまく泉のまん中にメダルを落とすことができれば、召喚精霊エクリプスも入手できるぞ!

↑挑戦するなら、泉の前にいる人に話しかけよう

カニが左に行ったときがチャンスだ!

↑泉のまん中にメダルを落とすコツは、いちばん上にいるカニが、まん中から左へと通り過ぎる瞬間にメダルを投げること。右上に向かって放られたメダルが左に向かって弧を描く間に、カニが左端の方にいればまず成功だ

エクリプスをゲット!

ラッキーメダルで入手できるアイテム

武器	ヘスティアブレード（攻撃力145、値段12900） マイティアックス（攻撃力142、値段11900） ひけしのまとい（攻撃力130、値段8200）
かぶと	ミネルバヘルム（防御力43、値段8700） マーベラスクラウン（防御力40、値段7400） ブリリアンサークル（防御力36、値段6100）
盾	イージスのたて（防御力41。値段6700） レダアームレット（防御力38、値段5800） コンポジットグラブ（防御力35、値段4600）
鎧	エレボスアーマー（防御力43、値段9000） フローラルドレス（防御力38、値段6600） ワイルドコート（防御力37、値段4000）
その他	ヒールポーション（値段1000） エナジークリスタル（値段1500） ふっかつのせいすい（値段3000）

濃縮攻略 第2回!!

各種詳細データ解禁！『R』中盤の激戦を制する!!

スーパーロボット大戦R

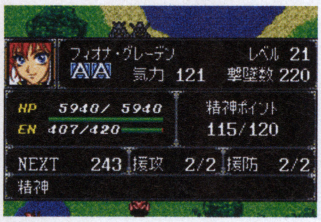
今回の攻略では、第17話までに登場するすべてのユニット、パイロットのデータを公開する。このデータを参考にして、どのパイロット、ユニットを育成するか、じっくり計画を練ってほしい。

GBアドバンス			
タイトル	スーパーロボット大戦R	ジャンル	シミュレーション
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
発売日	発売中		
価格	5800円		

データ編

第17話までに参戦する65パイロット＋64ユニットのデータを公開!!

右はパイロットとユニットの詳細データ。ちなみに、タイプの（初）は、第1～4話までに登場するもの。また、ユニットの各種パラメータで、カッコ内のものは最大改造値、武器の（M）はマップ兵器をそれぞれ表している。



↑最優先で育成するべきなのが主人公＆エクサランス。この育成が戦況を大きく左右する

このパイロットを見逃すな！

育成価値大！ 隠れたエース

主人公やアムロら、華やかなエースパイロットに隠れがちだが、密かに高い実力を持つ者は多い。ジャミル、スバルはその筆頭だ。

スバル・リョーコ
高いステータスと指揮能力を持つ。部隊を散開する際に、小隊長として機能させられる。

ジャミル・ニート
アムロに匹敵する実力者。しばらくはフリーデンが専用機のため使いにくいが、育てて損はない。

貴重な精神コマンドを修得可能

パイロットとしての能力はイマイチでも、「脱力」や「激励」といった貴重な精神コマンドを持つ者は育成する価値が高い。

ベガ
「祝福」「激励」を持ち、能力も高い。序盤は搭乗可能ユニットがワルキューレしかないが…。

一木知恵
「応援」「脱力」を持つ。専用機のケロット自体も非常に役に立つユニットなので、常に出撃させよう。

パイロットデータ編

タイプ	キャラクター	性格	格闘	射撃	防御	技量	回避	命中	精神ポイント	特技	精神1	精神2	精神3	精神4	精神5	精神6
U.Cガンダム系	アムロ・レイ	普通	132	154	92	188	126	130	50	NT／防御／援攻／指揮	ひらめき	集中	てかげん	熱血	覚醒	魂
	カミーユ・ビダン	強気	149	153	94	177	121	129	50	NT／防御／援攻	ひらめき	集中	突撃	熱血	覚醒	魂
	ファ・ユイリィ	普通	106	118	99	158	99	92	70	NT／防御／援攻／援防	信頼	幸運	ひらめき	応援	激励	献身
U.Cガンダム系（初）	アムロ・レイ	普通	132	154	92	188	126	130	70	NT／防御／指揮	ひらめき	集中	てかげん	熱血	覚醒	魂
	ケーラ・スウ	普通	124	141	94	162	101	115	95	防御／援攻／援防	不屈	必中	努力	熱血	ひらめき	再動
	チェーン・アギ	弱気	116	120	98	160	101	94	90	NT／防御／援攻／援防	集中	ひらめき	幸運	熱血	覚醒	補給
	ハサウェイ・ノア	普通	121	132	99	159	97	110	85	NT／防御／援攻／援防	根性	必中	努力	応援	気合	かく乱
	ブライト・ノア	普通	99	135	96	175	88	106	100	援攻／援防／指揮	ド根性	信頼	不屈	加速	突撃	激励
Gガンダム系	ドモン・カッシュ	超強気	159	126	99	190	106	116	60	底力／防御／援攻／援防／カウンター	根性	集中	不屈	気合	熱血	愛
	サイ・サイシー	強気	156	125	95	188	110	117	60	底力／防御／援攻／援防／カウンター	集中	加速	ひらめき	幸運	気合	熱血
	チボデー・クロケット	強気	158	134	101	184	104	118	65	底力／防御／援攻／援防／カウンター	必中	努力	ド根性	不屈	気合	熱血
	ジョルジュ・ド・サンド	強気	155	130	96	186	108	120	55	底力／防御／援攻／援防／カウンター	集中	ひらめき	てかげん	祝福	熱血	気合
	アルゴ・ガルスキー	強気	157	124	108	182	102	112	70	底力／援攻／援防／カウンター	鉄壁	必中	ド根性	信頼	気合	熱血
	アレンビー・ビアズリー	強気	156	128	94	188	109	119	65	底力／防御／援攻／援防／カウンター	応援	集中	ひらめき	友情	気合	熱血
ガンダムW系	ヒイロ・ユイ	普通	132	151	99	177	108	128	55	底力／防御／援攻／援防	自爆	集中	不屈	熱血	突撃	魂
	ルクレツィア・ノイン	普通	130	134	102	171	102	118	80	援攻／援防／指揮	信頼	献身	集中	熱血	再動	愛
ガンダムX系	ガロード・ラン	超強気	138	139	108	179	124	127	55	底力／防御／援攻／援防	集中	不屈	幸運	熱血	必中	献身
	ジャミル・ニート	強気	135	147	94	183	123	129	60	NT(X)／防御／援攻／援防／指揮	集中	努力	直撃	ひらめき	熱血	覚醒
	ウィッツ・スー	超強気	115	142	95	173	117	122	65	防御／援攻／援防	ド根性	加速	集中	熱血	ひらめき	友情
	ロアビィ・ロイ	強気	139	140	107	172	114	124	55	防御／援攻／援防	集中	脱力	幸運	突撃	熱血	鉄壁
ザンボット3系	神勝平	超強気	148	125	105	168	81	95	55	底力／防御／援攻／援防	ド根性	不屈	気合	熱血	信頼	覚醒
	神江宇宙太	－	－	－	－	－	－	－	60	－	必中	ひらめき	加速	てかげん	鉄壁	かく乱
	神北恵子	－	－	－	－	－	－	－	60	－	偵察	祝福	応援	激励	補給	自爆
ダイターン3系	破嵐万丈	強気	158	128	107	175	82	116	100	底力／防御／援攻／援防	ド根性	必中	気合	熱血	不屈	魂
電童系	出雲銀河	超強気	150	121	104	172	79	93	60	底力／援攻／援防／カウンター	ド根性	熱血	気合	必中	鉄壁	友情
	草薙北斗	強気	145	132	100	168	88	115	55	底力／援攻／援防	必中	不屈	加速	熱血	気合	愛
	ベガ	強気	147	145	98	169	118	125	75	底力／援攻／援防／指揮	偵察	集中	熱血	祝福	かく乱	激励
	吉良国進	普通	123	138	99	164	88	100	65	援攻／援防	必中	加速	ひらめき	熱血	覚醒	補給
マジンガー系	兜甲児	超強気	149	138	112	170	87	98	75	底力／防御／援攻／援防	ド根性	不屈	必中	熱血	鉄壁	気合
	弓さやか	弱気	115	128	103	164	80	93	80	底力／援攻／援防	ひらめき	信頼	必中	祝福	激励	補給
	ボス	強気	138	85	109	140	60	92	80	底力／援攻／援防	ド根性	自爆	応援	脱力	気合	必中
	剣鉄也	強気	152	145	115	185	86	97	70	底力／防御／援攻／援防	加速	努力	必中	熱血	鉄壁	突撃
	炎ジュン	強気	132	134	107	160	88	99	80	底力／援攻／援防	努力	ひらめき	必中	熱血	激励	献身
ゲッターロボ系	一文字號	超強気	157	131	101	169	85	94	60	底力／援攻／援防	ド根性	不屈	必中	熱血	気合	覚醒
	橘翔	強気	144	140	98	168	111	98	40	底力／防御／援攻／援防／カウンター	ひらめき	加速	直撃	かく乱	幸運	友情
	大道剴	強気	148	123	112	163	83	89	50	底力／援攻／援防	信頼	気合	努力	必中	鉄壁	熱血
	ジャック・キング	強気	140	146	108	165	84	113	55	底力／防御／援攻／援防	加速	必中	幸運	熱血	気合	友情
	メリー・キング	－	－	－	－	－	－	－	60	－	偵察	ひらめき	鉄壁	信頼	応援	補給
コン・バトラー系	葵豹馬	強気	148	123	105	171	80	96	45	底力／防御／援攻／援防	根性	不屈	必中	熱血	突撃	気合
	浪花十三	－	－	－	－	－	－	－	35	－	必中	ひらめき	加速	直撃	てかげん	激励
	西川大作	－	－	－	－	－	－	－	35	－	ド根性	気合	鉄壁	努力	友情	熱血
	南原ちずる	－	－	－	－	－	－	－	40	－	信頼	ひらめき	幸運	献身	補給	再動
	北小介	－	－	－	－	－	－	－	35	－	偵察	努力	根性	集中	応援	かく乱
	一木金太	強気	132	96	92	142	70	94	70	底力／援攻／援防	ド根性	かく乱	努力	熱血	必中	不屈
	一木知恵	－	－	－	－	－	－	－	80	－	加速	ひらめき	幸運	応援	脱力	補給
ボルテスV系	剛健一	普通	146	142	104	170	80	117	45	底力／防御／援攻／援防	必中	直撃	不屈	熱血	気合	激励
	峰一平	－	－	－	－		－	－	35	－	集中	加速	必中	根性	てかげん	友情
	剛大次郎	－	－	－	－	－	－	－	35	－	ド根性	努力	気合	鉄壁	熱血	再動
	剛日吉	－	－	－	－	－	－	－	40	－	脱力	信頼	幸運	応援	ひらめき	補給
	岡めぐみ	－	－	－	－	－	－	－	35	－	ひらめき	偵察	かく乱	加速	集中	てかげん
ナデシコ系	アマノ・ヒカル	強気	135	148	88	173	122	124	60	援攻／防御／援防	幸運	集中	ひらめき	熱血	信頼	かく乱
	スバル・リョーコ	超強気	143	143	89	178	119	122	70	底力／防御／援攻／援防／指揮／カウンター	熱血	気合	ド根性	集中	ひらめき	激励
	ダイゴウジ・ガイ	超強気	145	140	92	168	115	120	75	底力／防御／援攻／援防／カウンター	熱血	ド根性	不屈	必中	気合	魂
	テンカワ・アキト	普通	140	145	90	170	120	125	60	底力／防御／援攻／援防	ひらめき	集中	熱血	友情	覚醒	魂
	マキ・イズミ	強気	136	149	88	175	118	127	65	援攻／防御／援防	集中	直撃	必中	ひらめき	脱力	熱血
	ミスマル・ユリカ	強気	93	131	90	170	83	102	85	援攻／援防／指揮	脱力	応援	かく乱	信頼	祝福	愛
	月臣元一朗	強気	145	148	105	175	113	125	70	底力／援攻／援防／指揮	必中	直撃	熱血	気合	ひらめき	魂
ナデシコ系（初）	アマノ・ヒカル	強気	135	148	88	173	122	124	80	援攻／援防	幸運	集中	ひらめき	熱血	信頼	かく乱
	タカスギ・サブロウタ	強気	140	145	92	168	115	120	80	援攻／援防	集中	ひらめき	幸運	鉄壁	熱血	必中
	スバル・リョーコ	超強気	143	143	89	178	119	122	90	底力／援攻／援防／指揮／カウンター	熱血	気合	ド根性	集中	ひらめき	激励
	テンカワ・アキト	強気	140	145	90	170	120	125	80	底力／援攻／援防	ひらめき	集中	熱血	必中	魂	愛
	ホシノ・ルリ	普通	90	134	88	172	85	104	100	援攻／援防／指揮	偵察	集中	信頼	加速	再動	愛
	マキ・イズミ	強気	136	149	88	175	118	127	85	援攻／援防	脱力	てかげん	直撃	必中	熱血	ひらめき
オリジナル	ラウル・グレーデン（男主人公）	強気	152	147	100	175	115	120	80	底力／防御／援攻／援防／カウンター	集中	ひらめき	熱血	加速	必中	愛
	フィオナ・グレーデン（女主人公）	強気	147	152	95	170	120	125	80	底力／防御／援攻／援防／カウンター	集中	ひらめき	熱血	加速	必中	愛

©サンライズ・テレビ東京 ©ジーベック／ナデシコ製作委員会 ©ジーベック／1998 NADESICO製作委員会 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANPRESTO 2002

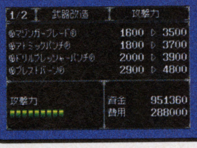
ユニットデータ編

タイプ	ユニット名	基本ステータス						地形適応				防御タイプ	主力武器			
		サイズ	HP	EN	運動性	装甲	移動力	陸	空	海	宇		主力武器1	攻撃力	主力武器2	攻撃力
U.Cガンダム系	スーパーガンダム	M	4000(6000)	150(300)	85(127)	1000(1500)	6	–	A	C	A	剣・盾・銃	ロングライフル	2600(4800)	ハイパーバズーカ	2400(4600)
	メタス(MS)	M	3500(5300)	100(220)	75(120)	900(1380)	6	–	A	C	B	剣・銃	アームビームガン	1700(3800)	修理装置	–
U.Cガンダム系(初)	ラー・カイラム	LL	10000(16500)	200(460)	70(115)	1100(1815)	6	A	–	–	A	–	核ミサイル(M)	3500(5250)	大型メガ粒子砲	2400(5250)
	リ・ガズィ(BWS)	M	3900(5850)	150(280)	85(127)	900(1300)	6	A	–	–	A	–	メガビームキャノン	2500(4450)	ビームキャノン	1900(3850)
	ジェガン	M	3400(5440)	110(242)	75(120)	850(1360)	5	–	A	C	A	剣・盾・銃	ビームライフル	1800(3900)	ビームサーベル	1800(3900)
	νガンダム	M	4500(6300)	180(324)	100(140)	950(1330)	7	–	A	C	A	剣・盾・銃	フィンファンネル	3100(4500)	ハイパーバズーカ	2500(3900)
	量産型νガンダムI	M	4300(6020)	170(306)	85(119)	800(1120)	6	–	A	C	A	剣・盾・銃	インコム	2600(4000)	ハイパーバズーカ	2400(3800)
Gガンダム系	シャイニングガンダム	M	4600(6900)	180(360)	80(120)	850(1275)	5	B	A	C	A	剣	シャイニングフィンガー	2800(4400)	ビームソード	2000(3600)
	ドラゴンガンダム	M	4500(6750)	170(340)	90(135)	850(1275)	7	B	A	C	A	剣	ドラゴンファイヤー	2300(3900)	ドラゴンクロー	1900(3500)
	ガンダムマックスター	M	4800(7200)	190(380)	85(127)	950(1425)	5	B	A	C	A	盾	バーニングパンチ	2400(4000)	サイクロンパンチ	1900(3500)
	ガンダムローズ	M	4700(7050)	180(360)	85(127)	900(1350)	5	B	A	C	A	剣	ローゼススクリーマー(M)	2200(3300)	ローゼスビット	2000(3600)
	ボルトガンダム	M	5200(7800)	200(400)	75(112)	1150(1725)	5	B	A	C	A	–	グラビトンハンマー	2400(4000)	格闘	1900(3500)
	ノーベルガンダム	M	4400(6600)	180(360)	95(142)	900(1350)	6	B	A	C	A	剣	ビームリボン	2700(4300)	ビームフープ	2200(3800)
ガンダムW系	ウイングゼロカスタム	M	5200(7280)	230(414)	95(133)	1000(1400)	8	A	B	C	A	剣	ツインバスターライフル	2900(4500)	ツインバスターライフル(M)	2200(2950)
	トーラス	M	4000(6400)	150(330)	80(128)	850(1360)	5	–	A	C	A	–	ビームカノン	2000(4100)	–	–
ガンダムX系	ガンダムエックス	M	3700(5550)	160(320)	85(127)	900(1350)	6	B	A	B	A	剣・盾・銃	サテライトキャノン	4000(5950)	シールドバスターライフル	1900(3850)
	GXディバイダー	M	3800(5700)	180(360)	95(142)	1000(1500)	7	A	B	B	A	剣・盾・銃	ディバイダー	2800(4750)	ビームマシンガン	2000(3950)
	フリーデン	LL	8000(13200)	240(552)	60(99)	1000(1650)	6	–	A	C	–	–	バスターライフル	2000(4200)	ヘッドバルカン	1000(3200)
	ガンダムエアマスター(MS)	M	3400(5100)	150(300)	95(142)	900(1350)	7	A	B	C	A	銃	インナーアームガトリング	2200(4400)	ホーネットミサイル(M)	1600(2700)
	ガンダムレオパルド	M	4000(6000)	190(380)	80(120)	1100(1650)	5	–	A	–	A	剣・銃	主砲	2000(4850)	対空機銃	1200(4050)
	ガンダムレオパルドS-1	M	4000(6000)	190(380)	80(120)	1100(1650)	5	–	B	A	B	剣	マイクロ魚雷	2200(4400)	ホーミング魚雷	2000(4200)
ザンボット3系	ザンボット3	L	7200(10440)	150(285)	70(101)	1000(1450)	6	A	A	C	A	剣	ムーンアタック	3700(5150)	ザンボットカッター	2300(3750)
ダイターン3系	ダイターン3	LL	8000(11600)	160(304)	65(94)	1100(1595)	6	A	A	C	A	剣・盾	サンアタック	3800(5250)	ダイターンザンバー	2400(3850)
電童系	GEAR戦士 電童	M	5300(7685)	220(335)	75(108)	1000(1450)	6	A	A	C	A	–	閃光雷刃撃(M)	2400(3300)	爆砕重落下	2200(3850)
	ワルキューレ	SS	1200(1920)	80(176)	120(192)	600(960)	6	–	A	C	–	–	ベーゴマ爆弾	2200(4300)	ミサイル	2000(4100)
	セルファイター	S	2500(4000)	100(220)	95(152)	800(1280)	7	A	–	–	A	–	ビームキャノン	1800(3900)	補給装置	–
マジンガー系	マジンガーZ	M	5500(7975)	150(285)	65(94)	1200(1740)	6	A	A	B	A	–	強化型ロケットパンチ	3500(5400)	ブレストファイヤー	2800(4700)
	ダイアナンA	M	3900(5850)	130(260)	60(90)	1100(1650)	5	–	A	B	B	–	スカーレットビーム	1800(3400)	修理装置	–
	ボスボロット	M	3700(6105)	100(230)	55(90)	1000(1650)	5	–	A	C	B	–	スペシャルDXボロットパンチ	2500(4900)	補給装置	–
	グレートマジンガー	M	6200(8990)	160(304)	70(101)	1300(1885)	6	A	A	B	A	剣	グレートブースター	3800(5700)	サンダーブレーク	3200(5100)
	ビューナスA	M	4500(6750)	150(300)	60(90)	1050(1575)	5	A	A	B	A	–	光子力ミサイル	2000(3600)	修理装置	–
ゲッターロボ系	ネオゲッター1	M	5000(7250)	180(304)	70(101)	1050(1522)	6	–	A	C	A	–	プラズマサンダー	2800(4450)	チェーンナックル	2400(3850)
	ネオゲッター2	M	5000(7250)	180(304)	85(119)	950(1425)	9	A	B	C	A	剣	プラズマソード	2600(4250)	ドリルアーム	2000(3450)
	ネオゲッター3	M	5000(7250)	180(304)	65(94)	1150(1725)	5	–	B	A	B	–	プラズマブレイク	2700(4350)	格闘	2100(3550)
	テキサスマック	M	4500(7200)	140(308)	70(112)	1000(1600)	6	A	A	C	A	盾	ハイパワーライフル	3000(5100)	リボルバー	2000(4100)
コン・バトラーV系	コン・バトラーV	L	6800(9180)	160(289)	70(94)	1100(1485)	5	A	A	B	A	剣	超電磁スピン	3800(5000)	超電磁ヨーヨー	2300(3500)
	ケロット	S	3400(5440)	80(176)	60(96)	800(1280)	6	–	A	A	B	–	修理装置	–	補給装置	–
ボルテスV系	ボルテスV	L	6900(9315)	160(289)	70(112)	1150(1552)	5	A	A	B	A	剣	天空剣Vの字斬り	3300(4600)	超電磁ゴマ	2300(3500)
ナデシコ系	ナデシコ	LL	7800(11700)	290(480)	65(97)	900(1350)	6	A	–	–	A	–	グラビティブラスト	2600(4550)	グラビティブラスト(M)	2000(3100)
	エステバリス(空)アキト	S	2800(4480)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	A	B	C	C	剣	ゲキガン・フレア	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(空)ガイ	S	2800(4480)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	A	B	C	C	剣	ゲキガン・フレア	2500(4600)	ゲキガン・ビーム	2000(4100)
	エステバリス(空)リョーコ	S	2800(4480)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	A	B	C	C	剣	ディストーションアタック	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(空)ヒカル	S	2800(4480)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	A	B	C	C	剣	ディストーションアタック	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(空)イズミ	S	2800(4480)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	A	B	C	C	剣	ディストーションアタック	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(0G)アキト	S	3000(4800)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	C	B	C	A	剣	ゲキガン・フレア	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(0G)ガイ	S	3000(4800)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	C	B	C	A	剣	ゲキガン・フレア	2500(4600)	ゲキガン・ビーム	2000(4100)
	エステバリス(0G)リョーコ	S	3000(4800)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	C	B	C	A	剣	ディストーションアタック	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(0G)ヒカル	S	3000(4800)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	C	B	C	A	剣	ディストーションアタック	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(0G)イズミ	S	3000(4800)	100(220)	100(160)	800(1280)	7	C	B	C	A	剣	ディストーションアタック	2500(4600)	ラピッド・ライフル	2000(4100)
	エステバリス(砲戦)アキト	S	4000(6400)	120(264)	70(112)	1000(1600)	5	–	A	B	C	–	120mmカノン	2800(4900)	120mmカノン(M)	2400(3900)
	エステバリス(砲戦)ガイ	S	4000(6400)	120(264)	70(112)	1000(1600)	5	–	A	B	C	–	ゲキガン・ビーム	2800(4900)	ゲキガン・ビーム(M)	2400(3900)
	エステバリス(砲戦)リョーコ	S	4000(6400)	120(264)	70(112)	1000(1600)	5	–	A	B	C	–	120mmカノン	2800(4900)	120mmカノン(M)	2400(3900)
	エステバリス(砲戦)ヒカル	S	4000(6400)	120(264)	70(112)	1000(1600)	5	–	A	B	C	–	120mmカノン	2800(4900)	120mmカノン(M)	2400(3900)
	エステバリス(砲戦)イズミ	S	4000(6400)	120(264)	70(112)	1000(1600)	5	–	A	B	C	–	120mmカノン	2800(4900)	120mmカノン(M)	2400(3900)
ナデシコ系(初)	ナデシコB	LL	9800(14700)	260(520)	75(112)	1000(1500)	7	A	–	–	A	–	グラビティブラスト	2800(4750)	グラビティブラスト(M)	2400(3500)
	ナデシコC	LL	10800(16200)	270(540)	80(120)	1100(1650)	7	A	–	–	A	–	グラビティブラスト	3000(4950)	グラビティブラスト(M)	2600(3700)
	高機動型ブラックサレナ	S	4300(6880)	150(330)	105(165)	950(1520)	10	A	–	–	A	–	ディストーションアタック	2700(4800)	–	–
	アルストロメリア	S	4000(6600)	150(345)	110(181)	950(1567)	8	A	A	C	A	–	クロー	2400(5250)	–	–
	Sエステバリス・サブロウタ	S	3700(5920)	130(286)	100(160)	950(1520)	7	A	B	C	A	–	ディストーションアタック	2700(4800)	レールカノン	2400(4500)
	エステバリスC・リョーコ	S	3500(5600)	120(264)	105(168)	900(1440)	8	A	B	C	A	–	ディストーションアタック	2700(4800)	レールカノン	2400(4500)
	エステバリスC・ヒカル	S	3500(5600)	120(264)	105(168)	900(1440)	8	A	B	C	A	–	ディストーションアタック	2700(4800)	レールカノン	2400(4500)
	エステバリスC・イズミ	S	3500(5600)	120(264)	105(168)	900(1440)	8	A	B	C	A	–	ディストーションアタック	2700(4800)	レールカノン	2400(4500)
オリジナル系	エクサランスC	M	3800(6080)	220(440)	85(136)	950(1520)	6	B	C	C	A	剣	フェアリー	2800(4900)	ハイコートマグナム	1800(3900)
	エクサランスS	M	4800(6720)	220(440)	70(112)	1200(1920)	7	–	A	C	C	–	ギガントクラッシャーアーム	2550(5100)	クラッシャーアーム	2150(4300)
	エクサランスG	M	5000(7040)	220(440)	75(112)	1210(1760)	5	–	A	C	A	–	ロンレンジプラズマカノン	2650(5300)	六連ガトリングビームガン	2200(4400)
	エクサランスF	M	3600(5600)	220(440)	90(144)	900(1440)	6	A	C	C	C	剣	DライフルMAXモード	2450(4900)	ディストラクションライフル	1950(3900)
	エクサランスD	M	4400(6400)	220(440)	80(128)	1000(1600)	6	–	B	A	C	–	スワールファントム	2600(5200)	アクアハープン	2200(4400)

※カッコ内の数値は最大改造時のものです

このパイロットを見逃すな！

ここで紹介するのは、なにかと役に立つ優秀なユニットたち。これらのユニットを積極的に活用していくといいだろう。とくに、エクサランスやダイターン3など、攻撃の主役となるユニットを集中的に改造しよう



←改造時の必要資金はユニットによって差がある

エクサランスG

主人公は援護攻撃レベルが高く、エクサランスは射程距離の長い砲戦タイプが使いやすい。長射程＆高い攻撃力で、味方ユニットの攻撃を援護するのが主な役目だ。

ダイターン3

敵に狙われやすく、武器や装甲を鍛えておけば、反撃で敵のHPをガリガリ削れる。また、ザンボット3との合体攻撃も優秀で、ボス戦では非常に重宝するだろう。

リ・ガズィ（BWS）

中盤戦までに登場する数少ないU.Cガンダム系ユニット。必然的にアムロが長らく使うことになるので、武器とENを幾らか改造しておこう。運動性は強化パーツで補うべし。

ガンダムX

サテライトキャノンが魅力。終盤ではさらに強化されるので、最終戦まで使える息の長いユニットだ。運動性と武器を中心に改造して、ガロードとともに育成しておこう。

ナデシコ

出撃回数の最も多い戦艦。ナデシコB、Cからの改造を引き継ぐので、序盤のうちにENを改造しておくといい。敵に狙われることも多いので、資金が貯まったら武器も改造。

ケロット

修理装置と補給装置を併せ持つ唯一のユニット。メガブースター、ハイブリットアーマーなどの強化パーツで移動力、HPを高めておこう。余裕があれば、HPの改造も！

ラージとミズホの『R』あれこれ

ミズホ（以下ミ）：はーい、ラージとミズホのなぜなにナデ…じゃなくて、『R』あれこれの時間ですよ〜。ラージ（以下ラ）：はいはい。ミ：わ、今回もテンション低！　ラ：ちょっとMSの動力部を研究中だったのですよ、さっさと終わらせましょう。ささ。ミ：…えーと、では今回はルート分岐について語りましょう。『R』ではたくさんの分岐がありますが、ぶっちゃけ、どのルートを選ぶといいのでしょう？　ラ：フム。第17話までに3つの分岐点がありますね。でも、どのルートを選んでも、（次ページへ）

マップ攻略編 中盤戦の山場！第13～17話の戦術＆イベントを解説

今回解説するシナリオは、第13～17話。話数は少ないが、範囲中には4ルート9本ものシナリオがある。選んだルートによって出撃ユニットが大きく変化するので、ルート分岐は慎重に選択しよう。なお、選ばなかったルートで参戦するユニットは、合流時に自動的に参戦する。

第13～17話のルート分岐

話	ルート	解説
13～14話	超電磁ルート	コン・バトラーV、ボルテスVが参戦する。自軍ユニットは、マジンガー系やナデシコ系など戦力豊富。
	無敵ルート	U.Cガンダム系、Gガンダム系が部隊の中心。やや戦力に不安があるので、エクサランスが頼り。
16～17話	ガンダムXルート	U.Cガンダム系、ガンダムX系が中心。ケロット、メタスが回復の中心となるので、必ず出撃させよう。
	電童ルート	ナデシコ系、電童系が中心。「祝福」を使えるパイロットが少ないので、使いどころは慎重に選ぼう！

シナリオフローチャート

第1話「トライアルウェポン」
参戦ユニット／エクサランスC・AF(主人公)　【ナデシコルートを選んだ場合】エクサランスS、ナデシコB(ルリ)、Sエステバリス(サブロウタ)、【逆襲のシャアルートを選んだ場合】ラー・カイラム(ブライト)、リ・ガズィ(アムロ)、ジェガン(ケーラ)

ナデシコルート

第2話「火星の後継者」
参戦ユニット／エステバリスC(リョーコ)

第3話「再会のレシピ」
参戦ユニット／高機動型ブラックサレナ(アキト)、アルストロメリア(元一朗)、エステバリスC(イズミ)、エステバリスC(ヒカル)

第4話「最悪の決戦」
参戦ユニット／ナデシコC
離脱ユニット／エクサランス(主人公)以外の全ユニット、パイロット

第5話「『運命の選択』みたいな」
参戦ユニット／ナデシコ(ユリカ)、エステバリス(アキト)、エステバリス(ガイ)、エステバリス(リョーコ)、エステバリス(イズミ)、エステバリス(ヒカル)、ダイターン3(万丈)

第6話「GEAR戦士・雷童」
参戦ユニット／雷童(銀河)、電童ユニコーンドリル(北斗)、ワルキューレ(ベガ)

逆襲のシャアルート

第2話「逆襲のシャア」
参戦ユニット／なし

第3話「νガンダム」
参戦ユニット／νガンダム、量産型νガンダム、(チェーン)、(ハサウェイ)

第4話「最悪の結末」
参戦ユニット／なし
離脱ユニット／エクサランス(主人公)以外の全ユニット、パイロット

第5話「あなたに、力を…」
参戦ユニット／フリーデン(ジャミル)、ガンダムX(ガロード)、ガンダムレオパルド(ロアビィ)、ガンダムエアマスター(ウィッツ)、リ・ガズィ(アムロ)、メタス(ファ)、トーラス(ノイン)

第6話「出撃!!　ネオゲッターロボ」
参戦ユニット／ネオゲッター1・2・3(号、翔、凱)

共通

第7話「危うしマジンガー軍団!!」
参戦ユニット／マジンガーZ(甲児)、アフロダイA(さやか)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)、ボスボロット(ボス)
離脱ユニット／グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)

第8話「バンドック現る！」
参戦ユニット／ザンボット3(勝平、宇宙太、恵子)、シャイニングガンダム(ドモン)、ガンダムマックスター(チボデー)、ガンダムローズ(ジョルジュ)、ドラゴンガンダム(サイ・サイシー)、ボルトガンダム(アルゴ)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ)
離脱ユニット／ウイングゼロカスタム(ヒイロ)

第9話「炸裂！　バイパーウィップ!!」
参戦ユニット／エクサランスG

第10話「登場!!　テキサスマック！」
参戦ユニット／テキサスマック(ジャック、メアリー)、電童レオサークル、セルファイター(吉良国)

第11話「私の愛馬は凶暴です」
参戦ユニット／エクサランスF、ノーベルガンダム(アレンビー)、ウイングゼロカスタム(ヒイロ)
離脱ユニット／ウィングゼロカスタム(ヒイロ)

第12話「さらば青春！　戦闘獣になった青年!!」
参戦ユニット／グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)

超電磁ルート

第13話「コン・バトラーVを破壊せよ!!」
参戦ユニット／コン・バトラーV(豹馬、十三、大作、ちずる、小介)、ケロット(金太、知恵)

第14話「皇帝陛下のプレゼント」
参戦ユニット／ボルテスV(健一、一平、大次郎、日吉、めぐみ)

無敵ルート

第13話「海の戦い!」
参戦ユニット／エクサランスD、ガンダムレオパルド水中オプション

第14話「コロスとゼノイア」
参戦ユニット／なし

共通

第15話「必殺!!　超高速グレート・ブースター!!」
参戦ユニット／なし

ガンダムXルート

第16話「私の最高傑作です」
参戦ユニット／なし

第17話「俺の声が聞こえるか！」
参戦ユニット／GXディバイダー、スーパーガンダム(カミーユ)、

電童ルート

第16話「決戦！　電童VS凰牙!!」
参戦ユニット／電童バイパーウィップ、電童ガトリングボア、電童ドラゴンフレア、

第17話「謀略の父が地球を狙う」
参戦ユニット／なし

超電磁ルート 第13話「コン・バトラV－を破壊せよ」

発生イベント
- 2ターン目味方フェイズ、自軍増援登場
- 4ターン目味方フェイズ、もしくはダンゲル撃破時、敵増援が出現
- ダークロンのHPが30%以下になると、ダークロンは撤退
- スカールークのHPが30%以下になると、スカールークは撤退
- 偽コン・バトラーVを撃破すると、グレートⅠが出現
- 戦闘会話「豹馬VSダンゲル」「豹馬VSワルキメデス」

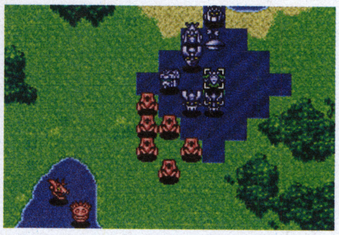
POINT 2ターン目には味方増援が基地上に登場。基地上は地形効果が高いので、自軍主力も基地上に向かい、敵を迎撃しよう。

↑基地上の防御効果は＋30%！　強力な敵の攻撃も、援護防御などを利用すればまったく問題ない

超電磁ルート 第14話「皇帝陛下のプレゼント」

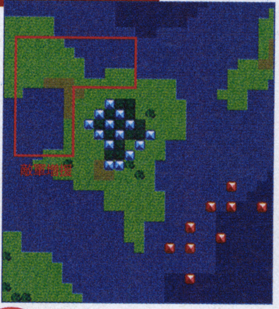
発生イベント
- 2ターン目味方フェイズ、自軍増援登場
- 4ターン目味方フェイズ、もしくはスカールーク撃破時、敵増援出現
- ダークロンのHPが30%以下になると、ダークロンは撤退
- グレートⅠのHPが30%以下になると、グレートⅠは撤退
- 戦闘会話「豹馬VSダンゲル」「豹馬VSワルキメデス」

POINT シナリオ開始当初はボルテスVのみ。無理に敵陣に突っ込むよりも、自軍主力が登場するのを待ち、合流してから戦おう。



↑マップ左下からは敵増援が登場。初期配置の敵と挟撃されないよう、素早く各個撃破しよう

無敵ルート 第15話「海の戦い」



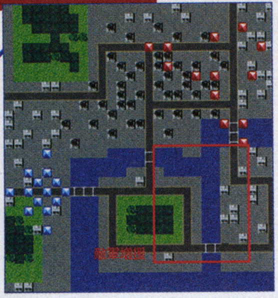
発生イベント
- 初期配置の敵を全滅させると、敵増援出現
- バンドックのHPが30%以下になると、バンドックは撤退
- 凰牙のHPが30%以下になると、凰牙は撤退
- 戦闘会話「勝平VSブッチャー」「銀河(北斗)VSアルテア」「ベガVSアルテア」

POINT まずは陸上で、接近してくる空中の敵を撃破。残った水中の敵は、ネオゲッター3やエクサランスDなどで倒そう。

↑水中戦はネオゲッター3の出番。厚い装甲と高い地形適応で、抜群の戦果を発揮する

ラージとミズホの『R』あれこれ
(前ページから)仲間になるユニットに差はありませんよ。ミ：じゃあ、ストーリーの好みで選んじゃっていいんですか？　ラ：問題ありませんよ。ただし、各ルートのメンバーはよく確認しておいて下さい。まるで育てていないユニットが部隊の中心となるようなルートは避けたほうがいいでしょう。ミ：へえ～。じゃあ次の話題！　私の作ったエクサランスでは、どれが役に立ちますか？　ラ：GかSでしょう。どちらもミノフスキークラフトをつければ、最強クラスのユニットとして活躍可能です。(次ページへ)

無敵ルート 第14話「コロスとゼノイア」

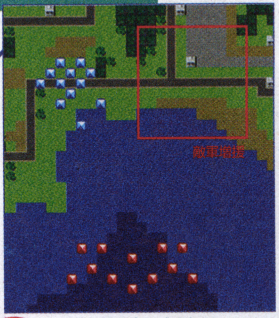


発生イベント
- 3ターン目味方フェイズにダイターン3は行動可能に
- 初期配置の敵を全滅させると、敵増援出現
- アイアイ(ベルトリー)を撃破すると、メカボーグ・ベルトリーが出現
- アイアイ(ゼノイア)を撃破すると、メカボーグ・ゼノイアが出現
- ガンダムアシュタロン、ガンダムヴァサーゴは、どちらかのHPが30%以下になると、2機とも撤退する
- 戦闘会話「万丈VSベルトリー」「万丈VSゼノイア」「アムロVSデマー」「主人公VSラカン」「主人公VS五飛」

↑ダイターン3は2ターン目から行動可能に。ただし、HPは減ったままなので、修理が必須

POINT ダイターン3のHPが激減しているので、まずは修理を行う。そのまま初期配置近辺の市街地に布陣して敵を迎撃。敵の数が少なくなったら、増援に備えてマップ下部に移動する。

共通ルート 第15話「必殺!!超高速グレート・ブースター!!」

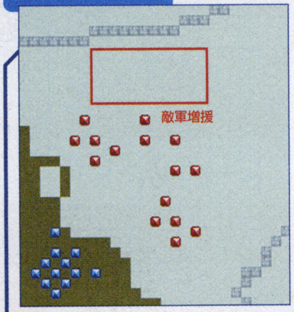


発生イベント
- 3ターン目味方フェイズか、ドラゴノザウルスが撤退すると、味方増援(マジンガーZ、グレートマジンガー)登場
- ドラゴノザウルスが撤退すると、味方増援(レオサークル、ユニコーンドリル)と敵増援が登場
- ドラゴノザウルスのHPが30%以下になると、ドラゴノザウルスは撤退
- ラゴウのHPが30%以下になるとラゴウは撤退
- デモニカを撃破するとドラゴノザウルスも撤退
- 戦闘会話「鉄也VS暗黒大将軍」「鉄也VSドラゴノザウルス」「甲児VS暗黒大将軍」「甲児VSドラゴノザウルス」

↑ドラゴノザウルスはHP回復を持つ。合体攻撃＋援護攻撃で一気にしとめるべし！

POINT 敵は海上に布陣しているが、無理に水中戦に持ち込むことはない。左上方向に後退して、敵が陸に上がってくるのを待とう。ドラゴノザウルスは、上陸したら一気に集中攻撃！

ガンダムXルート 第16話「私の最高傑作です」

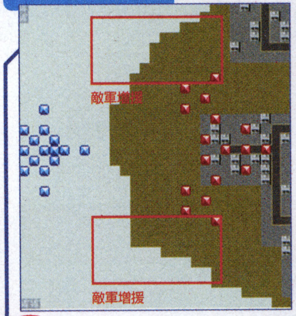


発生イベント
- 初期配置の敵を全滅させると、敵増援出現
- ジェニス改のHPが30%以下になると、ジェニス改は撤退
- バンドックのHPが30%以下になると、バンドックは撤退
- 戦闘会話「勝平VSブッチャー」

↑イベントでガロードは撃破され、アムロは連れ去られてしまう。ただし、やっかいなカリスも同時に去っていくので、敵の戦力も激減している。

POINT アムロが出撃不可能なので、エクサランス、Gガンダム系のユニットが頼りになってくる。ガンダムマックスターやボルトガンダムを盾にした布陣にして、敵軍を迎え撃てるように。

ガンダムXルート 第17話「俺の声が聞こえるか！」



発生イベント
- パトゥーリア撃破時、敵増援出現
- パトゥーリアかジェニス改のHPが30%以下になると、ジェニス改は撤退
- 戦闘会話「ジャミルVSカリス」「ガロードVSカリス」「ガロードVSグレミー」「ガロードVSシャギア(オルバ)」「アムロVSグレミー」「カミーユVSグレミー」

↑HPや装甲に優れたユニットが多く、持久戦は必至。ガンダムアシュタロンやジェニス改など、比較的HPの少ないユニットから撃破していこう

POINT パトゥーリアやアシュタロンなど、長射程の敵が多い。突出せず初期配置近辺に布陣して、敵の接近を待とう。なお、敵増援の出現を遅らせるために、パトゥーリアは最後に撃墜すること。

電童ルート 第16話「決戦！電童対凰牙!!」

発生イベント
- 5ターン目味方フェイズか初期配置の敵が全滅後、敵増援出現
- 戦闘会話「銀河(北斗)VSアルテア」「ベガVSアルテア」

↑5ターンが経過すると、電童がパワーアップすると同時に敵増援も出現する。挟撃されないよう、早めに木連部隊を撃破しておこう

POINT 木連のユニットは、すべてディストーションフィールドを持つ。エステバリスのフィールドランサーや、健一が「直撃」を使い、ボルテスVの攻撃でダメージを与えよう。

電童ルート 第17話「謀略の父が地球を狙う」

発生イベント
- 3ターン目味方フェイズか初期配置の敵が全滅すると、敵増援が出現
- スカールーク(ジャンギャル)のHPが30%以下になるとスカールーク(ジャンギャル)は撤退
- スカールーク(ハイネル)のHPが30%以下になるとスカールーク(ハイネル)は撤退
- 戦闘会話「健一VSジャンギャル」「健一VSハイネル」

↑最初のイベントで、全ユニットのHPが10%減少している。ダイアナンAやビューナスAといった修理ユニットをフル活用して回復しておく

POINT 無理に基地に向かうよりも、初期配置近辺の平地で敵を迎撃したほうが戦いやすい。なお、スカールークはHPが多く、撃墜を狙うなら、「熱血」合体攻撃で確実にしとめよう。

ラージとミズホのRあれこれ
(前ページから) ミ：てへへ。ラ：ただし！ 強制的な換装があるのは注意ですね。勝手にFやDにされては困ります。しかも、次のインターミッションで換装しておかないと、F、Dのままですし。これには注意しておきましょう。ミ：は〜い。じゃあ今回のあれこれはこれでおしまい、またね〜。ラ：…（ゴソゴソ）。ミ：…なにしてんの？ わー！ エアマスター分解しちゃってるし！！ ラ：ちょっと動力部が気になりまして。どうせ使わないでしょう。ミ：そのとお…じゃなくて、ウィッツさんが可愛そうだよ〜！

ステージ3～4の難解な仕掛けをポイント解説

風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント

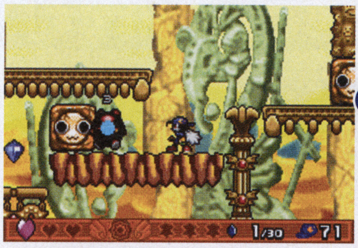
GBアドバンス			
タイトル	風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	価格	4800円
発売元	ナムコ	ジャンル	アクションパズル
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

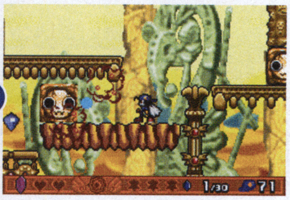
ステージ3 ブッピィの爆風や制限時間を利用して課題をクリアしよう

ステージ3は、風だまで持ち上げるとタイマーが作動して爆発する、ブッピィを利用した仕掛けが登場する。この爆発を利用しての、ハコの破壊やスイッチの作動、制限時間内に何度も持てる性質など、使いどころは多い。

←持ち上げるとブッピィの上でカウントダウンが始まる

持ち上げるとタイマーが作動し爆発するブッピィ





←↑ハコの横にセットして爆発させると、ハコが壊れて通れるようになる

ビジョン2 ブッピィの爆風でスイッチを作動させよう

拡縮ブロックのスイッチは、ブッピィの爆風でも作動させることが可能。垂直2段ジャンプでスイッチの真横にセットし、爆発する前に拡縮ブロック横に移動して大きくなるのを待とう。

←爆発する前にこの位置に移動

←これで上に登ることができる

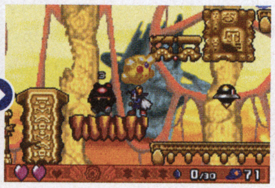
↑投げないで2段ジャンプで真下に落とそう

ビジョン3 ササルンに当たらないようにブッピィをセット

上下に動くササルンに当たらないように投げ、制限時間内にリクリを捕まえて、リクリの色を変えよう。あとはムゥに当て赤色にすれば先に進める。

←ササルンに当たると、持っていたムゥやブッピィは破裂してしまう。特にブッピィが当たった場合は、破裂した際に爆風を伴うので、十分な注意が必要だ

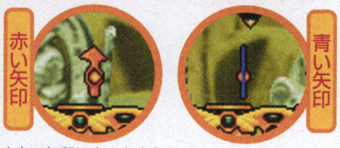
→タイミングを見てササルンの下を通すようにブッピィを投げるのだ



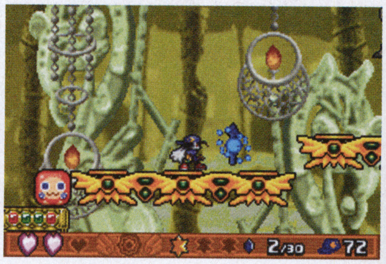
←近くにいるリクリを捕まえて、色を変えていこう

ビジョン6 矢印パネルの性質を利用しよう

2つ目の部屋では、青い矢印の向きを変えてハコを投げ、そのハコに乗って移動するテクニックが必要になってくる。ハコを投げると同時に、ジャンプするタイミングでOK。



↑赤い矢印は向きを変えることができないのだ



↑風だまを当てて矢印を上向きに。その後、左下にあるハコを拾って、この矢印に向かって投げるのだ

→うまくハコに乗れれば、矢印の流れで運ばれていき、普段はいけない場所に移動することが可能になる

V.S ゴメロス 大砲を使って足止めさせろ

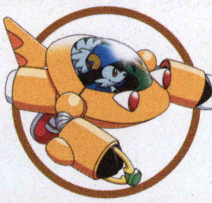
先にゴールすれば勝利するボスステージ。このステージには各地に大砲が用意されていて、ムゥを投げつけることで中から弾が発射され、ライバルを足止めさせることができるのだ。ピンチのときに使おう。

←ライバルに向かって発射

 ©1997 2001 2002 NAMCO LTD.

ステージ4 動きが鈍くなる水中ステージはジャンプの高さに注意

ステージ4では水中でパズルを解くビジョンも登場する。水の苦手なクロノアは「ディープ・ワン」という水中スーツを着て進んでいくのだが、水の抵抗があるため動きが鈍くなる。特にジャンプの高さがつかみにくいので、加減を調節しながら移動しよう。



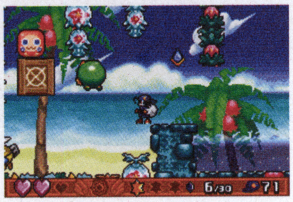
←これがクロノアに用意された水中スーツ。これがないとクロノアは泳げないのだ

水の苦手なクロノアもコレで大丈夫！

←スーツのおかげで動きこそ鈍いが、地上と同じ感覚の移動が可能になる

ビジョン2 スイッチを切り換えて水位を調節しよう

4つ目の部屋では、スイッチで水位を切り替えて、ハコを浮かばせないと「月のかけら」が取れない。初めにムゥで木箱を破壊して、ハコを地面に落としておくのがポイント。あとは登りやすい位置にセットし水位を上げる。



←ムゥで木箱を破壊。ハコが落下して使えるようになる

ハコを動かして…

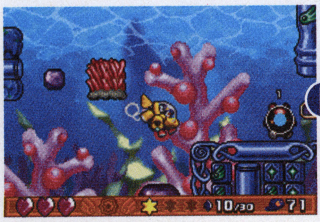
↑ハコを写真の位置に運んで水位を上げよう

↑浮かんだハコから2段ジャンプで上へ

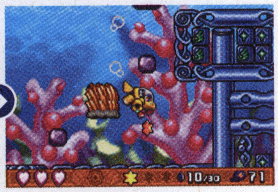
ビジョン5 爆発を待って「月のかけら」を獲得しよう

2つ目の部屋では、ブッピィの爆風で拡縮スイッチを2回作動させ、小さくなったブロックの隙間を降りて「月のかけら」をとらないといけない。ブッピィを投げる位置を間違えると、スイッチの横に飛んでくれないぞ。

←最初にスイッチを切り換えておくのがポイント



➡クロノアの左上の足場からブッピィを投げる。2回目の爆発前に下へ落ちるのだ



↑2回目の爆発後に獲得できる

ビジョン8 流れるブッピィよりも早くシャッターを開けろ

5つ目の部屋で、投げたブッピィよりも早く移動し、シャッターを開けて通過させるというスピード技が必要になってくる。ブッピィを投げる前に矢印を右向きにするのと、つり縄の近くでブッピィを投げるのがポイントだ。

←滝をくぐるには、敵やハコを持ち上げた状態にする

↑滝をくぐってブッピィを捕まえて、つり縄の近くで投げる。またこのときに、画面右の青い矢印は右向きにしておこう。上向きのままだとブッピィが早すぎて、クロノアが間に合わない

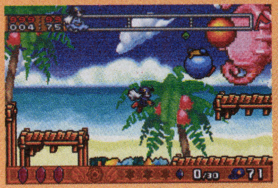
←つり縄を上り、スイッチを踏んでシャッターを開ける

←うまくブッピィが通過できるとハコの横に落ちるのだ

矢印の向きを右向きにしてブッピィを投げる

V.S スイリュー おじゃまモンスターのおなかを狙え

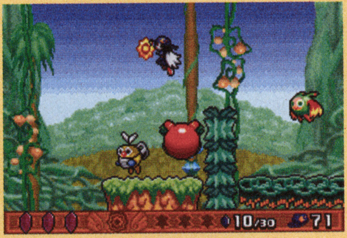
このボスステージで登場するおじゃまモンスターは、おなかの部分にムゥをぶつけると中身が開き、弱点が明らかになる。弱点を狙ってムゥを投げつけ、すばやく倒していこう。もたつくとタイムロスに！



←オレンジ色の弱点を狙え

隠し要素 各ワールドにEXビジョンが追加

各ステージの9つのビジョンには、「太陽のかけら」があり、1〜9のビジョンすべてで獲得できると、そのステージに「EXビジョン」が追加される。ただしエンディングを見るまでは、この「EXビジョン」は閉鎖されており、プレイすることはできない。各ステージでがんばって「EXビジョン」を出現させ、クリア後に挑戦しよう。



↑各ビジョンには、このような太陽の形をした「太陽のかけら」がどこかに隠されている

新たなビジョンが追加

←ステージマップに「EXビジョン」が出現。突如現れたスペシャルビジョンだ

クリア後にチャレンジ

➡残念ながら「ドリームチャンプ・トーナメント」を制した者しか、この「EXビジョン」にチャレンジすることはできない

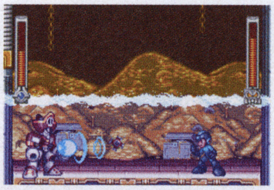
ロックマン&フォルテ

8人のボスを倒して特殊武器をゲット

GBアドバンス			
タイトル	ロックマン&フォルテ	価格	4800円
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	発売中	プレイ人数	1人用

2人のヒーローの性能とボスの攻撃パターンを徹底解析

『ロックマン』シリーズだけあってユニークなボスキャラが登場するが、さまざまな攻撃をしかけてくるため、倒すのが難しい。そこで今回は各ステージのボスキャラの倒し方とロックマンとフォルテの性能を紹介する。



←ボスの弱点となる武装が無くても十分に戦える

←特殊操作が多いフォルテはステージを進むのは楽

ロックマン

特殊操作が少ないのでボスまで行くのが難しいが、ボスでは高威力のチャージショットだけで倒すことも可能。

ロックマンおすすめルート
グランドマンステージ
テングマンステージ
マジックマンステージ
アストロマンステージ
ダイナモマンステージ
コールドマンステージ
バーナーマンステージ
パイレーツマンステージ

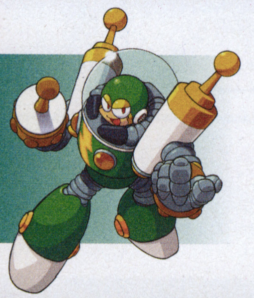
フォルテおすすめルート
コールドマンステージ
バーナーマンステージ
パイレーツマンステージ
グランドマンステージ
テングマンステージ
マジックマンステージ
アストロマンステージ
ダイナモマンステージ

フォルテ

ショットの斜め撃ちや2段ジャンプなどボスまでは簡単に進めるが、ボス戦は弱点を突かないと倒すのは困難。

VS ダイナモマン

獲得武器　ライトニングボルト
弱点　コピービジョン

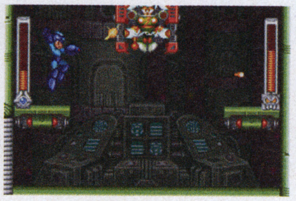


回復装置を素早く破壊しよう

ダイナモマンはエネルギーが4分の1ほどになるとエネルギーを回復してくる。何もしないでいると全回復されてしまうので、ダイナモマンを両端から固定している回復装置を破壊しよう。ロックマンの場合は足場を使って左右から攻撃し、フォルテの場合は回復装置の真下から、上に向けて攻撃するといいだろう。

ダイナモマン攻撃パターン

- ライトニングボルト発射
- 雷弾発射
- 誘導雷弾発射
- ジャンプからの突進



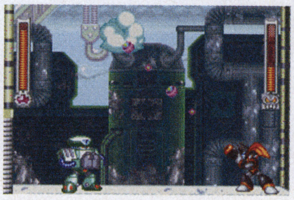
←弱点となるコピービジョンは回復時に使わないこと

VS コールドマン

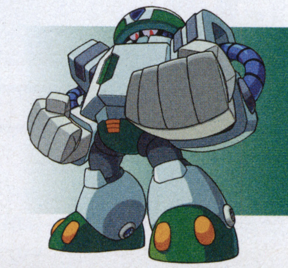
獲得武器　アイスウォール
弱点　ライトニングボルト

後半は雲の敵を優先して倒せ

基本は遠距離でアイスウォールをジャンプで避けながら攻撃すればいい。しかし、敵のエネルギーが半分をきると雲に包まれた敵を生成してくる。この敵に近寄られると機動力が落ち、少しのあいだ攻撃をすることができなくなる。この敵を生成するようになったらコールドマンよりも、この敵の処理を優先しよう。



→雲の敵は斜め撃ちやチャージショットで倒せ!



コールドマン攻撃パターン

- アイスウォール発射
- ジャンプ体当たり
- 雲に包まれた敵を生成

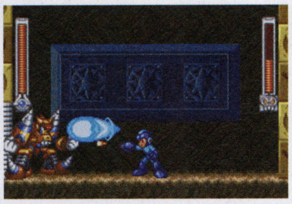
 ©CAPCOM CO.,LTD.1998,2002 ALL RIGHTS RESERVED.

VS グランドマン

獲得武器 スプレッドドリル
弱点 リモートマイン

ジャンプ体当たりは下を抜ける

攻撃パターンは多く、その中でもジャンプ体当たりをよく使ってくる。威力の高い攻撃だが、地中に隠れた場所から一定距離の場所に出現するので、出現場所を先読みして待ち、ジャンプと同時にスライディングやダッシュで下を潜り抜ける。1回避けたら距離を取り、遠距離から攻撃するといいだろう。



←天井から3回くるドリル攻撃後もダメージチャンス

グランドマン攻撃パターン

- スプレッドドリル発射
- 突進
- 地中に隠れてからのジャンプ体当たり
- 天井からドリル攻撃

VS パイレーツマン

獲得武器 リモートマイン
弱点 ウェーブバーナー

ウェーブバーナーで突進を止めろ

攻撃パターンが少ないパイレーツマンだが、どちらの攻撃も避けるのは難しい。リモートマインは誘導の仕方次第では避けることができるが、泡に包まれての突進を避けきるのは困難。そこで弱点となるウェーブバーナーを使おう。これを使えば泡での突進を止めることができ、なおかつ大ダメージを与えることができる。

パイレーツマン攻撃パターン

- リモートマイン発射
- 巨大な泡で突進

←ウェーブバーナーは単発で狙い撃つように使おう

VS バーナーマン

獲得武器 ウェーブバーナー
弱点 アイスウォール

アイスウォールを使って落とそう

多彩な攻撃を持つうえに、どれも強力。そこで弱点となるアイスウォールを使う。ここで重要になってくるのがアイスウォールの使い方で、当てるのではなく押し出すのに使うこと。バーナーマンが手榴弾などの隙のある攻撃を出したら、アイスウォールを押し、大ダメージを与えることができるトゲまで押し出そう。

バーナーマン攻撃パターン

- ウェーブバーナー
- 突進
- 手榴弾を投げる
- 急降下アタック
- 空中からトラバサミ発射

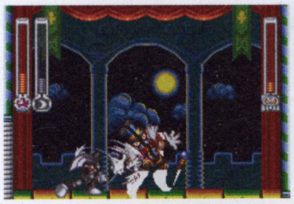
←アイスウォールを出したらスライディングで押そう。

VS マジックマン

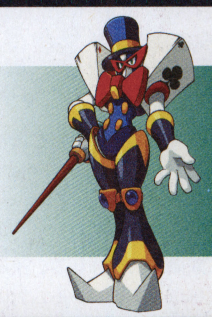
獲得武器 マジックカード
弱点 テングブレード

近距離テングブレードを狙え

常に突進し続けるうえに、マジックカードでエネルギーを吸収する強敵。攻撃仕掛けるどころか、攻撃を避けるのが難しい。そのため弱点となるテングブレードはマジックマン戦では必須。テングブレードを装備したらマジックマンが突進で近寄ってくるのを待ち、威力の高い近距離部分を当てるようにしよう。



←テングブレードがヒットすれば相手の動きが止まる



マジックマン攻撃パターン

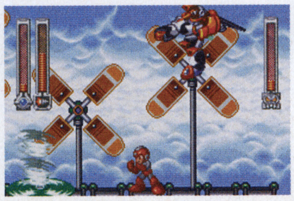
- マジックカード発射
- マジックボール発射
- 空中から鳩玉発射
- 突進

VS テングマン

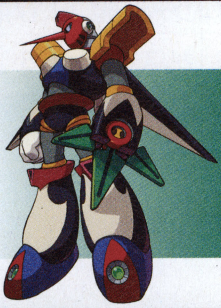
獲得武器 テングブレード
弱点 スプレッドドリル

常に追いかけ続けよう

常に飛び続けるため攻撃があたらないうえ、ステージがスクロールするので、テングマンが見えないところから攻撃されてしまう。攻撃を当てるにも、攻撃を避けるにもテングマンが見えてないとどうにもならないので、飛び回るテングマンの下を追うように行動し、テングブレードに合わせて攻撃をしよう。



←突進以外はテングマンの近くにいれば避けられる。

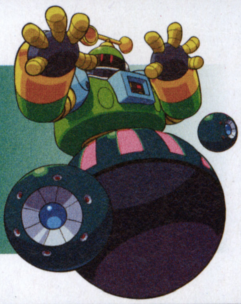


テングマン攻撃パターン

- テングブレードで攻撃
- 小型台風発射
- 空中からの突進

VS アストロマン

獲得武器 コピービジョン
弱点 マジックカード

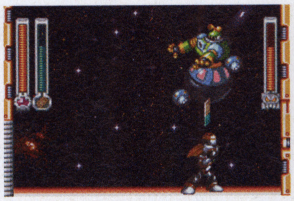


マジックカードで迎撃しよう

テングマン同様、空中を飛び続けるアストロマン。そのうえ攻撃が当たる部分が小さく、非常にダメージが当てづらい。そのため倒すにはマジックカードが必要になる。マジックカードは真上に撃つことができるので、体当たりの出始めや飛び回る動きに合わせて、当てるようにするといいだろう。

アストロマン攻撃パターン

- コピービジョン
- 特殊弾発射
- 体当たり
- 敵の生成



←マジックカードを使えば簡単に倒すことができる。

プロ野球チームをつくろう！アドバンス

攻略に役立つ㊙データ満載

GBアドバンス	
タイトル	プロ野球チームをつくろう！アドバンス
発売元	セガ
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	スポーツ育成SLG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

チームを優勝へ導くための3つのポイント

本作は10年間でチームを日本一に導くのが目的。だが、GBA版はオリジナル球団の自チームとライバルチームを加えた8チームでリーグを戦うため、優勝するのはそう簡単なことではない。今回はチームを日本一へ導く方法を、3つのポイントに絞ってレクチャーするぞ。

なかなか勝てない…

←ゲーム開始後数年は、リーグの強豪チームたちが厚い壁として立ちはだかる…

優勝を狙える!!

←今回お送りする攻略記事を読めば、優勝を争える位置までたどり着くことができるはず

人事編 全体のバランスを考えて確実に戦力を補強

ゲーム開始後にチームに所属しているメンバーでは、強豪ひしめくリーグで戦うには心もとない。資金に余裕がある限り、積極的に新戦力を補強して、所属選手をほぼ一新し、チーム力の底上げを図ろう。

←外国人選手はBランクでも使える選手が多い。積極的に獲得せよ

プロテクト外選手 秀でた能力を持つ選手がオススメ

ゲーム開始直後にできる新戦力獲得手段として、各球団のプロテクト外選手の獲得がある。各球団の代打、代走の切り札や成長が望めそうなフレッシュな選手が数多くいるぞ。初期メンバーで不足しているポジションを補える選手を獲得しよう。

編集部オススメ!!

巨人 小野投手	中日 鈴木捕手
快速の横手左腕	堅実なリード力
ヤクルト 坂本選手	広島 福地内野手
成長力高し	走力Sの内野手
近鉄 岩隈投手	阪神 坪井外野手
本格派右腕	高打率確実!!

新人選手 Sランク選手は必ず獲得せよ

ゲーム序盤に雇用できるスカウトはS、Aランクの選手を発掘できない。毎年必ず発生する、Sランク選手発掘イベントでリストアップされる選手を確実に取るようにしよう。Sランクの選手が大学生以上の場合、自由枠交渉でカードを活用して獲得せよ！

←下の表にある新人選手に有効なカードを使って、交渉を進めよう

選手獲得に効果的なカード

番号	名前	ランク	効果
28	選手と交流	C	好感度そこそこアップ
34	ファンの期待	B	全体的に良いが相性が合えば自由枠獲得確実になる
36	カリスマパワー	B	必ず好感度がある程度向上する

スマビとのリベンジマッチ決定!! こんどは『やきゅつく』で対戦 その1

前号のセガたまでの『スーパーモンキーボール2』対決で、『やきゅつくアドバンス』を開発しているスマイルビット（以下スマビ）に敗れたニンドリ編集部。戦いに敗れた編集部にスマビが出してきたリクエストは『やきゅつくアドバンス』での対戦。絶好のリベンジのチャンスに編集部は精鋭の派遣を決定！

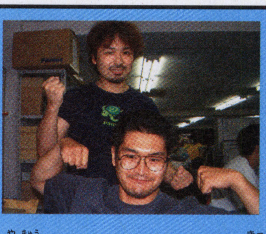
↑スマビの馬場さん、児玉さんに敗れてショックを受けるニンドリ編集部の高島副編とケイ大佐

『やきゅつく』歴5年のコンビ！

編集部が『やきゅつく』対決に送りこむのは体育会系マッスル・イガリンと野球マニアの本ちゃん。

マッスル・イガリンは過去にサターン誌に所属。『やきゅつく』シリーズの記事を担当したことがあり「ワシにとって『プロ野球チームをつくろう！』と『～あそぼう！』は野球ゲームNo.1」と言い切る。

本ちゃんはファミコンから多数の野球ゲームをたしなんできた生粋の野球ゲーム好き。暇さえあれば野球ゲームをしているらしい。この2人が対決に先駆けて作戦会議を開催！


←スマビへのリベンジに燃える2人、やる気マンマン

P128へつづく…

 Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA,2002

練習編　施設の増設とコーチの力で能力を確実にアップ

有望選手を獲得しても、入団当初は能力的に高くないことが多い。練習によって、その選手が持つ潜在能力ギリギリまで能力を高めよう。

練習は計画を持って効率的になさなければならない。練習の効率を上げる方法として、施設の増設があるのだ。また、育てたい能力によってコーチを代えることも重要だぞ。

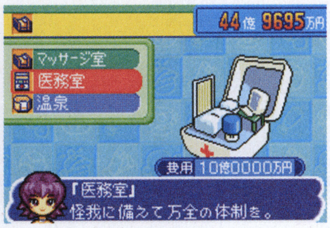
↑資金に余裕ができたらドンドン施設を増設して練習環境を整えよう

施設を増設すれば格段に能力アップ

設備は練習施設、移動施設、ドクター施設、そして球場の4種類ある。下の表を見て分かるとおり、球場を除く残り3施設は、選手の体調と能力変化に大きく影響するのだ。練習施設を作り、選手の成長を促し、ドクター施設で練習のケガを抑え、移動施設でビジター時の疲労を少なくすれば、より良い状態で試合を迎えられるはずだ。

↑すべての能力をまんべんなく上げる室内練習場。値段はリーズナブル。早く作っておきたい

↑練習場の効果テキメン！　新人選手の能力の底上げに貢献しまくり



↑体力が少ないときに練習するとケガをしてしまう。ドクター施設を作って、その予防に努めよう

●ケガをふせぐ　ドクター設備

設備品目	値段	維持費／月	効果
マッサージ室	5億円	2000万円	練習メニューで休養を選択した選手の体力回復量が増える
医務室	10億円	4000万円	全選手のケガ発生率を低くする。
温泉	30億円	1億2000万円	ケガしてしまった選手の入院期間を短くする。

●ビジター移動時の疲労軽減　移動設備

設備品目	値段	維持費／月	効果
バス	8億円	3200万円	ビジターでの体力回復が若干多くなる
自家用ジェット	50億円	2億円	ビジターでの体力回復がホームと遜色なく回復する

練習方法とその効果を考えて練習しよう

練習方法は大きく分けて全体指導と個別指導の2種類がある。コーチによって練習方法は異なり、例えば、新人が多いチームなら「体力練習」ができるコーチを雇う…といったように、チーム全体の練習計画に沿ってコーチを選定しよう。大幅能力アップが期待できる個別指導は、そのぶん体力の減りが激しい。ケガに気をつけよう。

↑「消えるフォーク」のような個別練習特有の練習方法もぜひ活用しよう

投手練習の効果

練習名	体力	球速	球威	制球	変化	ピンチ	疲れ
体力練習LV1	○○	△	△△	×	×	×	中
体力練習LV2	◎	△	△△	△	△	△	中
体力練習LV3	◎◎	△	△△	△	△	△	大
球威・球速練習LV1	×	▲	▲▲	-	-	×	小
球威・球速練習LV2	△	▲▲	○	-	-	△	中
球威・球速練習LV3	△	○	○	-	-	△	大
変化球練習LV1	×	×	-	×	○○	×	小
変化球練習LV2	△	△	-	△	◎	△	中
変化球練習LV3	△	△	-	△	◎◎	△	大
制球練習LV1	×	-	×	○○	×	×	小
制球練習LV2	△	-	△	◎	△	△	中
制球練習LV3	△	-	△	◎◎	△	△	大
基礎トレ	△△	△	△	△	△	△	小

野手練習の効果

練習名	体力	左巧打	右巧打	選球	バント	長打	肩	走塁	反応(守備)	捕球力	キャッチャーリード	チャンス	疲れ
体力練習ＬＶ１	◎	△	△	△	△	△△	△	△	△	△	△	△	中
体力練習ＬＶ２	◎◎	△	△	△	△	△△	△△	△	△	△	△	△	大
体力練習ＬＶ３	◎◎◎	△	△	△	△	▲	△△	△	△	△	△	△	大
打撃練習ＬＶ１	△	○○	○○	△	△	▲	△	△	×	-	△	△	小
打撃練習ＬＶ２	△	◎	◎	△	△	▲▲	△	△	×	-	△	△	中
打撃練習ＬＶ３	△	◎	◎	△	△	▲▲	△	△	×	-	△	△	大
技術講習ＬＶ１	△	△	△	○○	▲	△	-	○○	△	△	-	△	小
技術講習ＬＶ２	△	△	△	◎	▲▲	△	-	◎	△	△	-	△	中
技術講習ＬＶ３	△	△	△	◎	▲▲	△	-	◎	△	△	-	△	大
守備練習ＬＶ１	△	-	-	-	-	-	○○	-	○○	○○	△	△	小
守備練習ＬＶ２	△	-	-	-	-	-	◎	-	◎	◎	△	△	中
守備練習ＬＶ３	△	-	-	-	-	-	◎	-	◎	◎	△	△	大
キャッチャー守備練習ＬＶ１	△	-	-	-	-	-	○○	-	○○	○○	○○	△	小
キャッチャー守備練習ＬＶ２	△	-	-	-	-	-	◎	-	◎	◎	◎	△	中
キャッチャー守備練習ＬＶ３	△	-	-	-	-	-	◎	-	◎	◎	◎	△	大

※◎◎◎、◎◎、◎、○○○、○○、○、▲▲▲、▲▲、▲、△△△、△△、△の順に効果が高いことを示します。－は効果がないことを示します。

練習施設と費用と効果

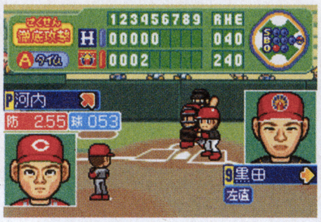
※表中の記号の意味は◎、○、▲、△の順に効果が高いことを示しています。－は効果がないことを示します。

	設備品目	設置費用	維持費／月	体力	球速	球威	制球	変化	巧打	選球眼	バント	長打	肩	走塁	反応(守備)
筋力設備	メディシンボール	1億円	400万円	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-
	パワーチューブ	8億円	3200万円	-	○	-	-	-	-	-	-	○	○	-	-
	トレーニングマシン	30億円	1億2000万円	-	◎	-	-	-	-	-	-	◎	◎	-	-
守備設備	ゴロ捕球ボード	8000万円	320万円	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲
	ミニグラブ	5億円	2000万円	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○
	オートノッカー	20億円	8000万円	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	◎	◎
打撃設備	振り抜きバット	8000万円	320万円	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-
	カラーボール	5億円	2000万円	-	-	-	-	-	○	-	-	-	-	-	-
	ピッチングマシン	20億円	8000万円	-	-	-	-	-	◎	-	-	-	-	-	-
投球設備	ターゲットコーン	8000万円	320万円	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	-	-
	ピッチングネット	5億円	2000万円	-	-	○	○	-	-	-	-	-	-	-	-
	養成ギブス	20億円	8000万円	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	-
	動体視力マシン	4億円	1600万円	-	-	-	-	-	-	◎	-	-	-	-	-
	室内練習場	8億円	3200万円	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
	プール	15億円	6000万円	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

試合編 スタメンは自分で決め、勝負ゲームは必ず見る。

ゲーム進行を早めるために試合を飛ばして進めてしまうプレイヤーも多いはず。しかし、勝つためにはなるべく試合を見ることを推奨したい。また、スタメンや投手のローテーションも監督任せにはせず、なるべく自分で決めよう。そうすれば勝率がアップするのは確実！

↑順位を左右する試合は、必ず見るようにしよう



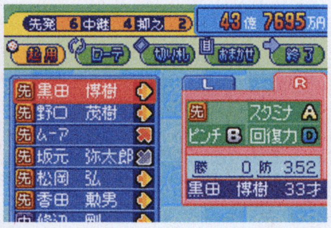
↑→投手交代の判断が勝負を分けることも

試合前に投手起用とオーダーを確認

シーズンに入ったら、試合をはじめる前に「さくせん」コマンドの「投手起用」と「オーダー」をチェックしておこう。

「投手起用」コマンドで投手のローテーションと先発、中継ぎ、抑えの起用法などを定められる。選手の調子や能力をときどきチェックして、ローテーションを起用法を変えてやるといいだろう。

「オーダー」コマンドでは先発メンバーを決めることができる。選手の調子を見て、控え選手との入れ替えや、打順の組み換えをしよう。



回復力をチェック 投手の回復力を見て起用法を考えよう。高い投手は中継ぎ、抑え向き。低い投手は先発向き。

↖↑左の中西投手はスタミナ、回復力ともに抜群でどの起用法にも耐えられそう。右の黒田投手は回復力が低い典型的な先発投手だ

調子をチェック 選手の調子（選手名の横にある矢印）をチェックして、オーダーを決めよう。能力が高い選手でも、調子が悪いと本来の能力を発揮できないのだ

←調子の悪いレギュラーを外し、調子の良い控えを起用すると良いだろう

←調子の悪い選手の打順を下げ、調子の良い選手を上位に持ってこよう

試合中は投手の代えどきが勝負を分ける

試合がはじまると、細かい采配は監督任せになり、プレイヤーはほとんど試合に介入できない。プレイヤーができるのは選手交代のみ。選手交代は試合展開に大きく影響を与える。

投手交代の時期はとくに重要。継投がうまくいけば、本来なら点数が入ったであろうシーンでも0点に抑えることもできるぞ。

↑選手の残り体力は右下に表示されるイラストでだいたい分かる。継投を考えてもいいシーンだ

↑一点差、ワンヒットで逆転を許す状況。右投手に対して相手は左打者。という状況で…

↑左投手のワンポイントリリーフを選択してみた。左対左なので抑えられる確率が高くなるハズ

上級者プレイ カードで無理やり調子を上げる

ペナントレースが佳境に差し掛かったときに、主力選手の調子が悪いのは致命的。そういうときには調子の良い選手に代えるのではなく、カードを使って無理やり調子を上げてしまおう。

←スランプ状態の主力選手にカードを使い、調子を変化

スマビとのリベンジマッチ決定!! こんどは『やきゅつく』で対戦 その2

イガリンの秘策とは…

イガリン（以下イ） というわけで打倒スマビに向けて作戦会議じゃ！

本ちゃん（以下本）「敵を知れば百戦危うからず」ってことで、まずは対戦相手を分析しましょう。スマビの馬場さんは『やきゅつく』シリーズのディレクターです。

イ ディレクターってことは、攻略法に詳しいのでは？ ずるい!!

本 もう一人の対戦相手である児玉さんはスマビの広報担当者です。

イ 児玉さん…ってあの児玉っち？ ワシが某サターン誌に在籍してたときの同僚じゃないか！ 「やきゅつく」の攻略記事を担当してかなりやりこんでいた覚えが…。よし、児玉さんをうちのチームに引き抜くぞ！

本 それじゃ対決になりませんよ。

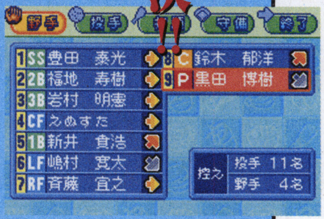
ルールを勝手に決定

イ では、実力差を縮めるため、ルールを設けてはどうだろう？ 10年以内のチームで3回勝負。3回で決まらないときは腕相撲で勝負！

本 腕相撲はどうかと思いますが、なかなか良いアイディアっすね。

イ 4番打者をズラリと並べて、ホームランを打ちまくる豪快な野球で絶対勝つ！

近日 宿命の対決!!



↑→現在、コツコツとチームを育成中のやきゅつく班。果たしてスマビに勝てるのだろうか…

Nintendo DREAM 特製シール Vol.74

カレンダーに貼ろう！

Nintendo DREAM は月2回刊 Vol.75は9月6日発売!

『スーパーマリオアドバンス3』

セガ魂運動 アイアイシールだよ

『スターフォックスアドベンチャー』

『スーパーマリオサンシャイン』

メモリーカードシール

GCソフトのタイトルシール（プラスティックケースの背面に貼ろう）

©1983-2002 Nintendo ©2002 Nintendo Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare. ©2002 Nintendo ©2001 Nintendo

学校法人ニンドリ学園

海の夕日にみんなで叫ぼうニンドリャー

行き当たりばったりで進行中のニンドリ学園です。リニューアルしてもう3号めなのに全然安定しませんねしかし。でもでも、読者のみんなが喜んでくれたら僕はそれでシアワセなのさ！ 辛くても泣かない！ ぐっすん。およよ。（担当かややん）

●私は石垣島に住んでいるんですけど、ニンドリが届くの1週間後ぐらいなんですよ。で、読者プレゼントの締め切りが早いから、早く書かないといけないんですよぉ。どーにかなりませんかねぇ。

【沖縄県／白カオルさん】

――ごめん。今のとこはどーにもなりません…。次の号が出た頃に、前号のハガキを整理して抽選しないと、発表に間に合わないんです…。

●巨大ピクミンを買ったので、助手席に座らせて1時間半のドライブをしてみました（笑）。通行人びっくりしてました（更に笑）。

【静岡県／霜月祥さん】

――どわははは。ちゃんとシートベルトもしてたのかー！

●今回初めて買ったニンドリ。わからないことだらけ！ コーナーとかもさっぱり…。「まとめおくり」係とか作ってください！

【岡山県／星流さん】

――とりあえずは「ニンドリ学園係」で送ってもらえれば間違いありません。カテゴリのないネタでも、面白ければそれで新しいコーナー作りますので。ただ、ここ白黒なので、イラストをカラーで掲載したい場合には「しんえいたい」をオススメしますです、はい。

●こちらの学園では「編集部見学」はやらないんでしょうか。

【富山県／牧原りずむさん】

――来てもらっても、きったなーい連中がボロボロになりながら仕事してたり、床でグーグー寝てたりしますけど、それでOKなら…。案内なんてもちろんナシね。

●夏休みの宿題やってください。

【石川県／村本慧さん】

――100万円頂こう（Bジャック風に）。

（埼玉県／ユル・ブリナーさん） 妖しい新興宗教のような…。実はこれ、ずいぶん前に頂いたアンケートハガキなんですが、やっと掲載できました…

今号の目標

宿題は親に、ゲームは子供に頼らない

【神奈川県／猫屋敷さん】

重大発表

要望にお応えしてやっちゃいましょう。

新ゲームソフトファンクラブ！

ニンドリ8月号までは絶大な人気を誇っていたコーナーだったんだけど、あれは担当者マッシーの人柄があってこそ。他の人じゃ、うまくやっていけないよね、という結論からコーナーを終了したわけですが…。ほんとに、ほんとに多くのご意見が届きました。「ファンクラブを続けてほしい」って。だから、やっちゃいます！

今のところ、どんなコーナーに生まれ変わるのかは未定です。みんなからの投稿を見て、どんなページにしようか決めたいと思います。とにかく、**任天堂ハードで発売されているゲームで、あなたの好きなタイトル、キャラクターなどへの想いのたけを、イラストや文章にして右のあて先まで送ってください。**最初の締め切りは9月上旬。9月21日発売のVol.76、またはその次あたりからスタートさせたいと思っています。

（埼玉県／さださん） FCの常連キャラをまとめて描いてくれました。みんなの切実な声が決心させてくれたよ

（神奈川県／うめ吉さん） 「フォックスだけいいなぁ」ごもっともです。いろんなゲームの投稿、待ってますね

あて先は…

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ゲームソフトファンクラブ」係

※マリオファミリーFC、スマブラFCみたいに、キャラやゲームの名前も書いてね

投稿、お待ちしてます！

シリーズダジャレドリーム

スーパーマリオさん（21）社員

【北海道／にぃにさん】

同様の投稿、毎回毎回同じものが山のように来てます…。っていうか、前の親衛隊でも載ってたぞ！　オリジナリティあるダジャレを期待します。

今週の日直さん

名前：ぺりーこ
趣味：開国、手紙の管理
生息地：村の郵便局、浦賀

【長野県／ものものさん】

意見のある人、手を挙げて！

任天堂にお願い（書き換えサービス）

【石川県／井上かおるさん】

ローソンでのニンテンドーパワーの書き換えサービス終了をニンドリで読んだときは、正直ショックでした。でも、任天堂のサービスセンターで書き換えの対応をするというので、「さすがは任天堂！」と安心しました。が、それもつかの間、書き換え用カセットが6月30日で販売終了と書かれているではありませんか！　あせりました。私の住んでいる近くにはローソンなんかない。それで片道2200円の交通費と片道2時間をかけてローソンへ行き、SFC用カセット5本とGB用カートリッジ2本を買い、気になっていたゲームを一気に書き換えました。

いくら任天堂で書き換えサービスを続けても、書き換え用カセットの販売を中止したらニンテンドーパワーに興味があってもサービスを受けられません。どうか書き換え用カセットの販売を続けてください。お願いします、任天堂さん！

――SFメモリって、最初はなにも入っていないカセットだよね。すぐにゲームを書き換える場所もなくなるのだから、ゲームの入っていないソフトを売るわけにはいかない、というのが理由のひとつかと思います。…「はじまりの森」とか、ニンテンドーパワーでしか遊べない名作も多いんだけどね。

オニが村のお宝自慢

Treasure No.26

Nintendoバンダナ

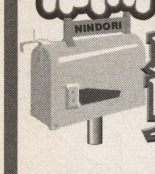
家のタンスを探っていたら見つけました。廻りの玉のような部分にはNintendoと書いてあります。

【愛知県／ロクショッカーさん】

――おおー、これはなんでしょう？　ゲームボーイブロス発売記念とかでしょーか？　一見普通のデザインだけど、よく見ると…というのがいいですよね。使いやすそう。

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（オリマーのそっくりさんとかね）も大歓迎ですよー。

教えて！ニンドリさん 編集部の質問箱



編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

Question to 中植せんせ他

どういうきっかけでニンドリの編集部に入ったんですか？

【東京都／ファファさん】

A　○スタッフに聞いてまわりたいトコですが、今回はみんな本当に死んでるので、かややん代筆ということで。えっと、中植せんせはニンドリの先代「64ドリーム」に投稿してた常連さんで、編集部から目をつけられ拉致、そのままスタッフになったそーです。私の場合は、任天堂まわりの本（攻略本やなんか）を作ってたところ急にヒマになり、のほほんとしてるところをサオヘンに拉致され、今に至ります。（かややん）

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●この前、お菓子の袋に書いてあった「ナッツアンドミルク」という字を、「アキンドナッツ」と読んでしまった。その前にも「マクラカバー」を「マクラウド」って読んでしまうし…。

【栃木県／コーディエさん】

●テストの解答に「ハイラル」や「グレートベイ」などと書いてたら、社会の成績が2でした。

【千葉県／熊猫らんまさん】

●ニンドリ8月号のE3レポートに載っていたリンクに惚れてしまい、毎日そのリンクをながめて過ごしていたら、期末テストがえらいことになった。

【京都府／是瑠雫さん】

●友達のゆきやなぎさんから借りてPlay中の「どうぶつの森」（N64）。その村の中にはハニワを置いておくハニワ倉庫（ゆきやなぎさん命名）があるのですが、そこにつねきちさんの「イナリ家具」オープン！　つねきちさんが去った後には9個のハニワが無くなってましたとさ。ハニワ返せ～！

【福島県／リーフォスさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ
オンラインゲームって遊びたい？遊びたくない？

・遊びたい・

●ほかの人と遊ぶのって楽しそうです。けどお金がかかるのは遊べません。
【青森県／エルビス・ダークさん】

●とにかく、ニンドリの読者さんと『スマブラDX』のネットバトルがしたい！
【埼玉県／ルイタロGCさん】

●タダやったらの話やけど…。
【奈良県／空飛ぶドラミさん】

●RPG以外なら遊びたい。
【神奈川県／勇者さん】

●対戦がやりたいです！ 『スマブラ』とか『ポケスタ』とか。『どうぶつの森』でお出かけもできそうじゃないですか！
【福岡県／木守楓子さん】

・遊びたくない・

●お金がかかるしトラブルも多そうだから。
【福岡県／田区さん】

●文字を打つのに集中して、ゲーム自体には集中できそうにない。ゲームらしくない。
【北海道／けんずろうさん】

●オンラインよりも心を繋ぎたい。
【沖縄県／石原晶太さん】

●オンラインって聞くと体にメンドくささが走る。
【東京都／うしおさん】

●遊びたくない、というか遊べない。月600円はちょっと…。
【埼玉県／ぷりさんさん】

●まだ欲しいゲームがないので。
【東京都／パソさん】

―というわけで、どちらもそれなりな意見がありました。票差は五分五分、微妙に「遊びたくない」派が多いかな？って感じでしたが、票自体が若干少なめだったのが印象的でした（月2回刊になったのも原因だと思う）。ちなみにかややんは、『PSO』トライアルを満喫してました。知らない人と遊ぶのって、気を使うけど楽しいですよん。楽しくない事もあるけど…。で、次のお題を。

ポンプとオバキューム、強いのはどっち？

Vol.76→9/5締め切り　（東京都／ルイージサンシャインさん他多数からのリクエスト）

です。マリオとルイージのアイテム、対決するとどっちが有利なんでしょう？

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●私の母は「ニンドリャー」を「ニャンドリ」と読み間違えました。
【神奈川県／ぜろ☆ゼロさん】

●『スターフォックス』コミック連載開始バンザイ！ …と双子の息子たちは喜んでいます。ゲームも朝から晩までやっています。だが息子たちよ、夏休みの終わりに泣くんじゃねえぞ。
【東京都／ビッキーさん】

●うちの母、ニンドリをマクラにして寝ています。
【北海道／ぺりみのいとこさん】

●ポケモンセンターナゴヤが名古屋市東区にオープン決定です。取り敢えず大阪か東京まで行かなくても良くなりそう。
【愛知県／SHINSEIさん】

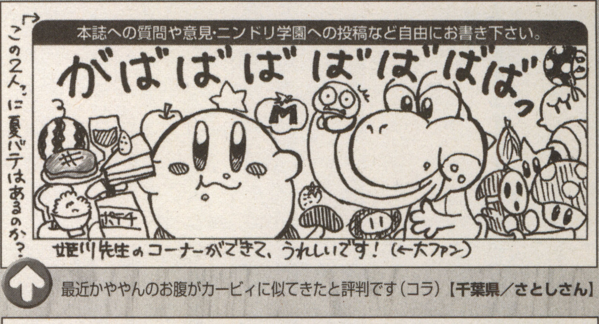
―トランセル曰く「そんな話はありません」とのこと。に、ニセモノ？

助けて！ゲーム救急隊

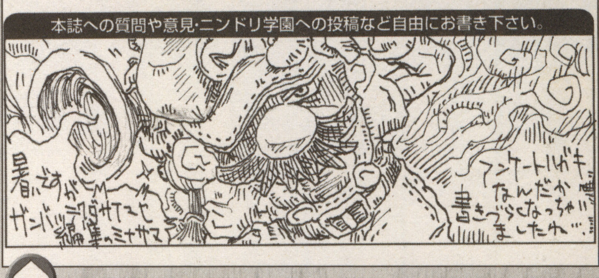
●『ポケットモンスター金銀』の図鑑があと2匹で完成するのですが、その2匹がテッポウウオとオクタンなんです。テッポウオの大量発生を教えてくれる人はどこにいるんですか（友達もテッポウオ持ってないし…）。
【熊本県／にしきいんさん】

―44番道路にいる「つりびとのヒデノリ」の電話番号を登録しておけばOK。大量発生したときに電話をくれるぞ。

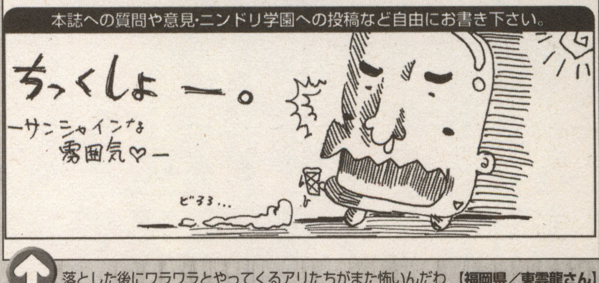
一発！芸達者!!



最近かややんのお腹がカービィに似てきたと評判です（コラ）【千葉県／さとしさん】



本当に暑そうな絵だ…。アンケートはマッスル仕様らしいです【山形県／FALCONさん】



落とした後にワラワラとやってくるアリたちがまた怖いんだわ【福岡県／東雲龍さん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

シリーズダジャレドリーム

ワリオがワリィーオ
【北海道／川原佑介さん】

うん、悪いよねワリオって。…て、そーゆーことなの？ ホントに？ うーむ…。うーむ…。あ、涼しくなったかも。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●リンクと共にゾーラ川で魚釣りをしていたところ、リンクの竿に大物がヒットした。釣り上げた魚はキングゾーラだった。美味しかった。

【北海道／ジャガいもさん】

●夢の中で病院の中にいて、いろいろ歩きまわっていたら、ルイージがアワを吹いて気絶していた。横では注射器を持ったドクターマリオがにやけていた。

【熊本県／007さん】

●夢でファルコに抱きついたら動物愛護団体に日本追放された。でもその後ウルフにソバをおごってもらって幸せでした。

【大阪府／楓馨美侑さん】

●民宿の和室に岩田さんがやってきました。私が「カービィは皆の夢と希望であってほしい」と言うと岩田さんは「必ず桜井とスタッフに伝えます」と、いつもの笑みで答えてくれました。

【福岡県／苦裸座さん】

●中途半端に巨大化した（3mくらい）石原慎太郎が、機関銃を抱えてどこまでも追ってくる夢を見ました。「このままじゃ殺される…」と思っていたところヘケイ大佐が助けにきてくれて、なぜかデス仙人に変身。石原氏を追い返してくれました。ありがとう！

【三重県／大徳寺すばるさん】

●夢の中でサオヘンと戦った。結果引き分けて、男の友情が芽生えた。

【広島県／ファル夫さん】

ちょっと気になる、こんなコト

●『どう森』の世界では皆普通に屋外で着替えていますが、恥じらいとかはないのでしょうか…？ 特に女の子は（苦笑）。

【大阪府／コルディケプスさん】

●封書で送るとき、80円も出すのだから沢山書こうとする自分。もうすぐ16歳。女子高生の考えは40代のおばちゃんと全く変わりませんでした…。

【？？？／闇音さん】

●生物の時間で習った「ニンヒドリン」というものが気になって仕方がない。そして昔実在した生物「シグルドン」。『FE 聖戦の系譜』やった人なら気になるのでは？

【千葉県／PINKさん】

●弟が、「フォックスの顔って愛嬌あるよね。ブルドッグみたいで」ん？ブルドッグ？

【広島県／サンぐらすさん】

●オイラは『ファイアーエムブレム』で、女性ユニットには傷跡が残るから、「きずぐすり」じゃなくて杖を使わなければ、というポリシーを持っている。ロイ達の顔にはなぜか傷がない。なんでだ？

【愛知県／メタルルイージさん】

●ニンドリ7月号の付録だったメモリーカードケースには、メモカ251を入れたらダメなの？

【熊本県／ボンブさん】

──制作したときは251の存在知らなかったんだよう。もちろん入れてもOK!

シリーズダジャレドリーム

マリオのマリはマリー（丸い）なと言ったマリとマリッジ（結婚）

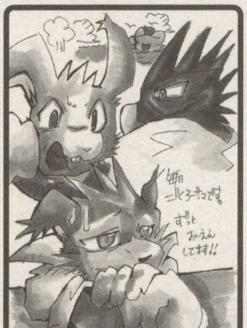
【愛媛県／ブルーさん】

もーワケわかりません。
…というわけで、みなさんもダジャレを思いついたらアンケートの裏に書いてね。

GO-SHOCKER (The Hexen Bombers) Presents スターフォックス コミック 脳震

いよいよクライマックスが迫ってきたコミックですが、中植の修羅場も増々ヒートアップしとります…。

（京都府／蒼鷹隼さん）GBAで『フォックス』遊びたいですよね。ちなみに中植はアメリカで発売されている『スターX』というゲームに興味シンシンみたい



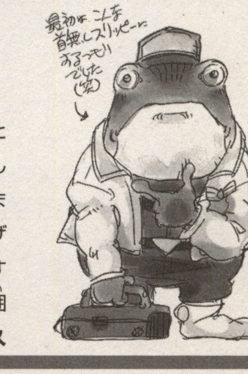
（山梨県／Q丸さん）前回の見出しどおり「桶信」と書いてくれてありがとね。中植せんせ横で見ててもハラハラするくらい忙しそうです。温泉行きたいなぁ…

（東京都／ガノンドロフの部下さん）煙を吹いていたアーウィンを飛べるくらいまで直しちゃうんだもんね。コミックのファルコは見せ場いっぱいな様子です

（千葉県／犬飼鈴助さん）新キャラのドラ…、いや青猫が気になりますか。いい所に目をつけますねー。今回、彼の名前をキャットが喋ってますね

スターフォックス コミックこぼれ話

コミックの企画が決まって、まず最初にとりかかったのがキャラクターのデザインでした。もちろん今のフォックス達に辿り着くまでには、皆さんの想像も付かないようなデザインもあったわけでして…。一番分かりやすい例が右のスリッピー。これだと作品の雰囲気自体、変わっちゃうよね（笑）。 **中植茂久**



Next

●奥さんちょっとお得！●

押忍！林檎の道は深く険しいであります！ 貴兄らは、ジャガイモを林檎と一緒に入れておくと芽が出にくくなることを知ってるっすか!? 果物界の万能選手、林檎は宇宙のホスピタル！ 押忍！（林檎道師範）

★今週の恋愛運絶好調さんはサル座のあなた♪ 誤植を28個入れたラブレターを彼氏に送るとラブラブよ！ ラッキーアイテムはコタツ。あまりの暑さに彼氏がクラクラしたところがチャンス♪

（フォックス占い係長：安田）

つづく

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

『マリオサンシャイン』はあれですな、シャインを取るためのプレイは、クリアできないとストレスが溜まるんだけど（特にアスレチック！）、ノー目的でぷらっぷらしてるとこんなに楽しいものはないですな。ってヌルいですか？　（かややん）

校則　ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

17文字で伝わるあなたのご意見。新コーナー「川柳インプレ」への投稿待ってますよー!!

N64　ゼルダの伝説 時のオカリナ

時のオカリナは名作！

【静岡県／山本直美さん】

私はニンドリ8月号で宮本さんが「効率で『時のオカリナ』は「たまごっち」に負けた」とおっしゃっていたことに一言あります。

確かにそうかもしれません。しかし！　私は「たまごっち」で楽しもうとも、その作者の名を知ろうとは思いませんでした。『時のオカリナ』『ムジュラの仮面』だからこそ、すごく楽しくてすごく感動して。このゲームを作った人って一体誰？って、宮本茂って名前を探し出して頭に刻みこんだのです。

それは、宮本さんがプレイヤーをすごく意識して、楽しませよう、アッと驚かせようと考えているのがヒシヒシと伝わってくるからです。それからキャラクターたちの個性。面白いだけじゃないんです。こういう奴いるよねってゲームの作者に話しかけられた気分です。

私が一番強烈に印象に残ったのは、『ムジュラの仮面』のマニ屋のアルバイト兄ちゃん。デクナッツで話しかけると「なんだ、デクナッツの子供か」と言ったっきり、何度話しかけても無視。こんなの他のゲームにあったでしょうか（といっても他のゲームはあまりしたことないんですけど…）？　「たまごっち」なんて一発芸みたいなものです。飽きたら誰も覚えてない。

『時のオカリナ』は、世に出て4年が経ちましたが、今だにファンが多く、ファンレターやイラストを送り続ける人がいるじゃありませんか。そして多くの人たちが宮本さんの次の作品を待ち続けるのです。「たまごっち」で何年も雑誌が売れるでしょうか？　世の中、作り手が高率ばかり考えて作ったものであふれかえったら、とてもつまらないし、淋しいです。

FC　たけしの挑戦状

みんな〜、やってみたか？

【埼玉県／岸利透さん】

「今まで遊んだゲームで、一番ク○なゲームは？」と聞かれたとき、あなたはなんと答えるだろうか？　私は迷わず『たけしの挑戦状』と答える。このゲームは伝説、いやすでに神話といっていい怪作なのだ。

このゲーム、一応ストーリーのようなものはある。平凡なサラリーマンが味気のない毎日に嫌気がさし、南の島へ宝探しに行くというものだ。だが、この旅が一筋縄ではいかない。まず、サラリーマンが住んでいる町からして、すでに魔境の域に達しているのだ。

街を歩いていると、有無をいわさず殴りかかってくる警官。キャラメルを1個2000円で売ってくる非常識な駄菓子屋。「やくざ対やくざ」という映画を上映している映画館。しかも前から2番めに座ると、必ずお金を落とす始末。拾えよ主人公！とまあ、とにかく唖然としてしまう。しかも、ほとんどがクリアには直接関係のないものばかりである。

極めつけは「宝の地図」の入手方法だ。まず、とある飲み屋へ行き、適当に酒を飲む。すると、カラオケを勧められるのでIIコンのマイクを使って唄う。この時、25曲あるうちの4曲が地図をもらえる歌である。「お客さんうまいですね」と3回連続で言われるとヤクザが出てくるので、そいつらを倒すと謎の老人が現れ、地図をもらえるのだ。…が、地図は白紙の状態。なにかをすれば絵が浮かび上がるのだが、その方法が仰天なのだ。その方法とは、「日光にさらして1時間待つ」。この1時間とは、本当に実際の時間で待たなくてはならないのだ！　ゲーム中にヒントなんて出てこない。そんなの、誰もわからないぞ（もっと簡単な方法が、あるにはある）！

本当にこのソフトはゲーム史上最大の問題作である。しかし、これはあくまで北野武氏からの挑戦であって、だからこそこんな内容でも納得がいくのだ。これがもし、僕らの宮本さんが作ったゲームなんてことになったら、それこそ大問題だ…。「しげるの挑戦状」…あ、ちょっとやってみたいかも。

一言インプレッション

●「マリオサンシャイン」でマリオが裁判されて有罪になったとき、ピーチが「意義あり!!」と言っていた所で、ひそかに『逆転裁判』を思い出してしまいました…。

【秋田県／ネスゴーストさん】

●ファンの方ごめんなさい。我が家ではマルスのことを「マルちゃん」と呼んでます。

【東京都／ディルさん】

●『スターフォックスADV』のペッピーってジジくさくなったよね。

【千葉県／水無月猫音さん】

●『ルイージマンション』をすると放水したくなる。『マリオサンシャイン』をするとテレサを吸い込みたくなる。

【石川県／キノコさん】

●『マリサン』を見て「マリオって2.5頭身くらいだね」という話から「ちっちゃいおっさん」と呼ぶことになった。

【愛媛県／蘇芳千鳥さん】

4文字インプレッション

お題　**黄金の太陽 失われし時代**

●地図広!!

【鹿児島県／橘ロマリ夫さん】

●前より難

【東京都／アイコさん】

●超美麗戦

【宮城県／こな雪さん】

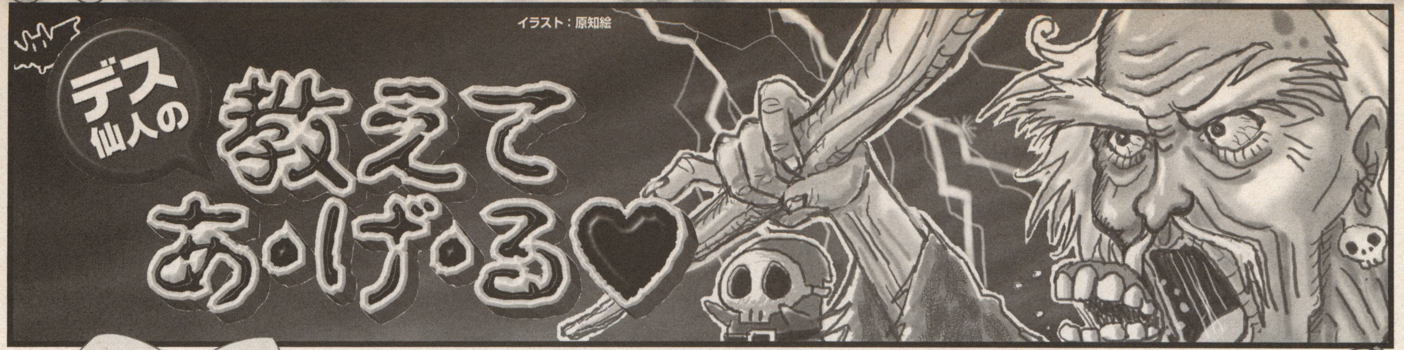
—と、いうわけで次回からは「川柳インプレ」がスタートします。5・7・5で好きなゲームをレビューしてね。たとえばこんな感じでお願いしまっす。

●我が息子　布団の中で　サンシャイン

【神奈川県／サオヘンさん】

あー、放水しちゃいましたか…（笑）

イラスト：原知絵



第25講 メモリーカードに関するお話

みなの衆、夏休みが終わるのう。ゲームは宿題が終わってからな。でないと、わしみたいに始業式に友達に写させてもらわないといけなくなります。

デス仙人とは？
学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。社長だし。おとっつあんだし。

Q:メモリーカード251は59の4倍の容量なのに、どうして600円しかアップしないの？　なんでこんなに安くできるの？

（福島県／ノリンコリン）

このメモリーカードの中途半端な数字を説明しておこうか。251や59って、ちょっと見慣れない数字じゃな。59を4倍しても251にはならんし。

でもま、これは簡単なことじゃ。どちらも5ブロック分をメモリカード全体のデータ管理におるのじゃよ。それを足せば、64と256。コンピュータ的には非常にキリのいい数字になるな。

んで、本題のお値段の話を。結論を先に言うと、値段を決める要因はいくつもあって、容量に比例するわけではないからじゃな。まず開発費用。59は一からの開発じゃったが、251はその応用で容量を4倍にしただけ。次に使っている部品。外側のプラスチックは、色だけ黒に変えて、59と同じ金型を使っておる。中身もチップが4枚になったりはせずに、単純に容量の大きなチップに乗せ替えた程度じゃ。そのチップにしても、大量生産すれば容量に関係なくほとんど変わらんコストで作ることができてしまうのじゃよ。

GCユーザーの数が伸びてきて、ある程度の売り上げを見込んだ上での価格設定でもあるのじゃろうな。パソコンやデジタルカメラで使われるフラッシュメモリも、最近はユーザーが増えてきたおかげで価格が下がり、例えば16MBのものも32MBのものも1000円前後で、価格にはほとんど差が無くなっておる。

ユーザーが増えると安くなるのというのは、ほとんどの精密機器や半導体製品にも当てはまるじゃろう。こうなると59が割高に感じられるが、251が出たことで出荷数も大幅に減るじゃろうから、まあまあバランスの取れた価格設定なのではないかと思っとります。

Q:メモリーカードは永遠にセーブできるんですか？

（千葉県／たべお）

電池が切れたりせんか、ということかの。前の質問にも出てきたが、メモリーカードにはフラッシュメモリというROMの一種が使われておるんじゃ。ROMはN64やGBAのゲームカセットにも使われておるあのROMのことじゃ。ただし、ROMはROMでも、何度でも書き込みと消去が可能な特殊なROMなのじゃよ。普通のROMと同じく、データを保持するための電源も不要。セーブデータが永遠に消えないとは断言できんが、数十年単位でデータを保持できるんじゃないかのう。少なくとも、電池切れでデータが飛ぶってことは無いので安心してちょ。

デス仙人の人生いろいろ（仮）

どんなバカ〜なご相談でも承ります。ていうか、雑談コーナー？

●最近よく眠れません。どうしたらよくなるでしょう？

（千葉県／緑山田）

寝る前に消化のいいものを食べると、胃に血液が集まって脳が休まり、よく眠れるようじゃ。わしも徹夜中についなんか食ってしまい、いつの間にか意識が無くなって翌日昼ごろにビックリ、みたいなことがある。寝ててビックリ、じゃなくて締め切りすぎててビックリなんじゃけど。砂糖入りのホットミルクなんてのが結構ええらしい。

●仙人は何を食べて生きてるんですか。「むし」ですか？

（山梨県／ゴブリンの大守スクイー）

惜しいな。「めし」じゃ。わしじゃって普通に59円バーガーとか食うぞ。虫はなあ、硬いくせに噛むとプチュっとなんか出てきて、あんまり好きでないな。前歯に足が挟まったりするし。

←DP30周年記念モデルとSmap!。Smap!については次号特集する予定じゃ（特集？）。

●ドクターペッパー30周年記念モデルが出ましたね。

（長野県／Mr.D）

うむ、パッケージイラストは何種類かあるみたいじゃな。多分すぐなくなるので缶やペットボトルをコレクションせよ。

はみだしデス仙人

Q アメリカで買ったGCのソフトは、日本のGCじゃ遊べないの？（茨城県／バミー）

A うむ、残念ながら仕様が違うので遊べないのじゃ。ちなみにGBやGBAは大丈夫じゃよ

お便りのあて先は　質問やイラストは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

ファミマガ時代から脈々と蓄積されたファミコンカセット！　どんなゲームでも古tion（イニシエーション）するぜ！

ブレインスポーツ大好きコーナー

とことんカタンね！

Catan
A Game of Discovery, Settlement and Trade
by Klaus Teuber

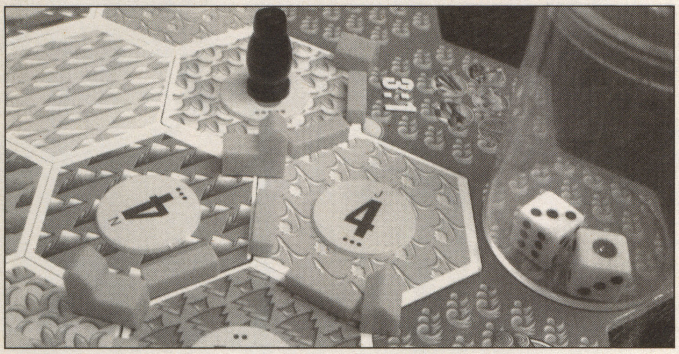
このコーナーは、ボードゲーム「カタン」を愛する（が、めっぽう弱い）かややんが、ドキュメント風にお送りします！

カタン公式ホームページ
http://www.catan.jp

何回振っても4が出る「サンピン」の謎

それが、どうも変なんです。僕の順番になってサイコロを振ると、なぜか必ず4が出るんです。しかも、いつも1と3の組み合わせで。ええ、そりゃ私のラッキーナンバーは4なんですけど、だからってこんなに4ばっかり出続けたら気味が悪いってもんです。

…はい。たしかにあの勝負では、いつものように4の土地を取りました。偶然鉄と麦の土地が同じ4が隣り合っていたので、喜んで両方に引っ掛かる場所を押さえました。そうしたら、3回連続で4。資源がガッポリ入ってきまして、あっという間に、家をグレードアップして街が作れました。その後も、僕が出すサイコロの目は8割がた4ばっかりで…。他に資源が手に入らなくても、鉄と麦を使った交渉や交換だけでなんでもできましたよ。



普通ね、2つのサイコロ振って出る目っていうのは6とか7とか8とかが多くなるんですよ、確率としては。…なんだか、対戦してるケイ大佐も中植せんせも、気が抜けちゃってね。「なんだよそれ〜」って感じで。「てめーイカサマしてるだろ」「ギッてやがる」とか批難ごうごう。ま、たまにはこんなことがあってもいいじゃないですか。

・・・

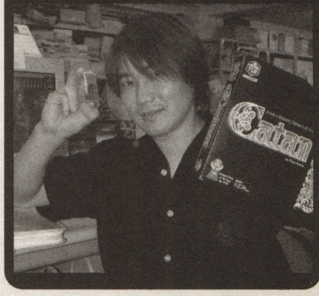
（7月某日に起きたノンフィクションです）

ニュース

ケイ大佐、カタンの全国大会に出場！

優勝者はドイツにご招待＆日本代表として世界大会に出場!! 勝ちます！ 優勝します！ サイコロの目さえ自由に出せればね。っていうかマジモードでプレイしてくるので、結果に乞うご期待！

ケイ大佐



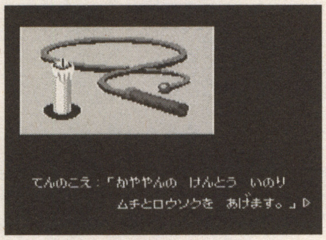
お宝ゲーム古tion（イニシエーション）

これは、はるか昔の古（イニシエ）ゲームを紹介し、若きゲーマーに伝承していく儀式のコーナーです。

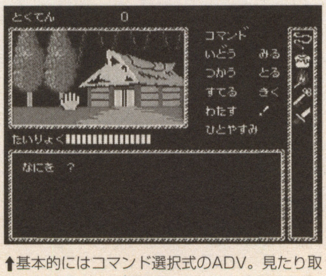
儀式3　かぐや姫伝説

ニンドリ7月号に掲載された「ゲームの通信簿」の投稿がとっても気になっていたので今回はコイツ。ちなみに私（かややん）は80年代のパソコンゲームで育ったクチなので、これの元になったパソコン版『新竹取物語』のほうは知ってました。けっこうアダルトちっくなゲームだった印象があるので、FCではどんなアレンジが施されているのかな、と思いながらのプレイ。

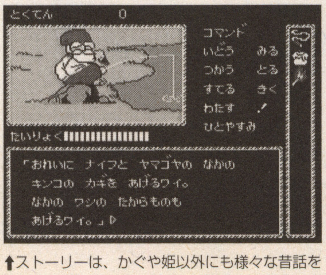
…全然変わってないじゃん！　グラフィックはFC風にアレンジされているけど…。女の子にキスをすると、その後の展開でバッドエンドになっちゃうし、敵との戦闘で体力がなくなればゲームオーバーだし…。ま、でも、「そんな細かく調べるか！」なんていうセリフとかは、昔のADVへのアンチテーゼ、つーかパロディが詰まっている佳作だと思います。



↑オープニングで突然渡されるムチとローソク。なんか連想しちゃいそうだけど使い道は全然別

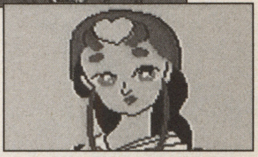


↑基本的にはコマンド選択式のADV。見たり取ったりするときは画面にカーソルも表示される

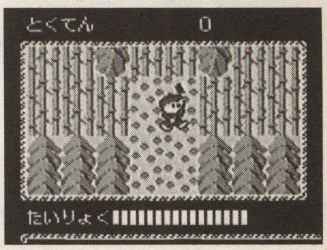


↑ストーリーは、かぐや姫以外にも様々な昔話を取り入れている。みんなガラが悪くなってるけど

←序盤のトラップに引っ掛かると、こんな姿のかぐや姫（？）が！



→んで無事クリアすると本物のかぐや姫が。でもまだ冒険は続く

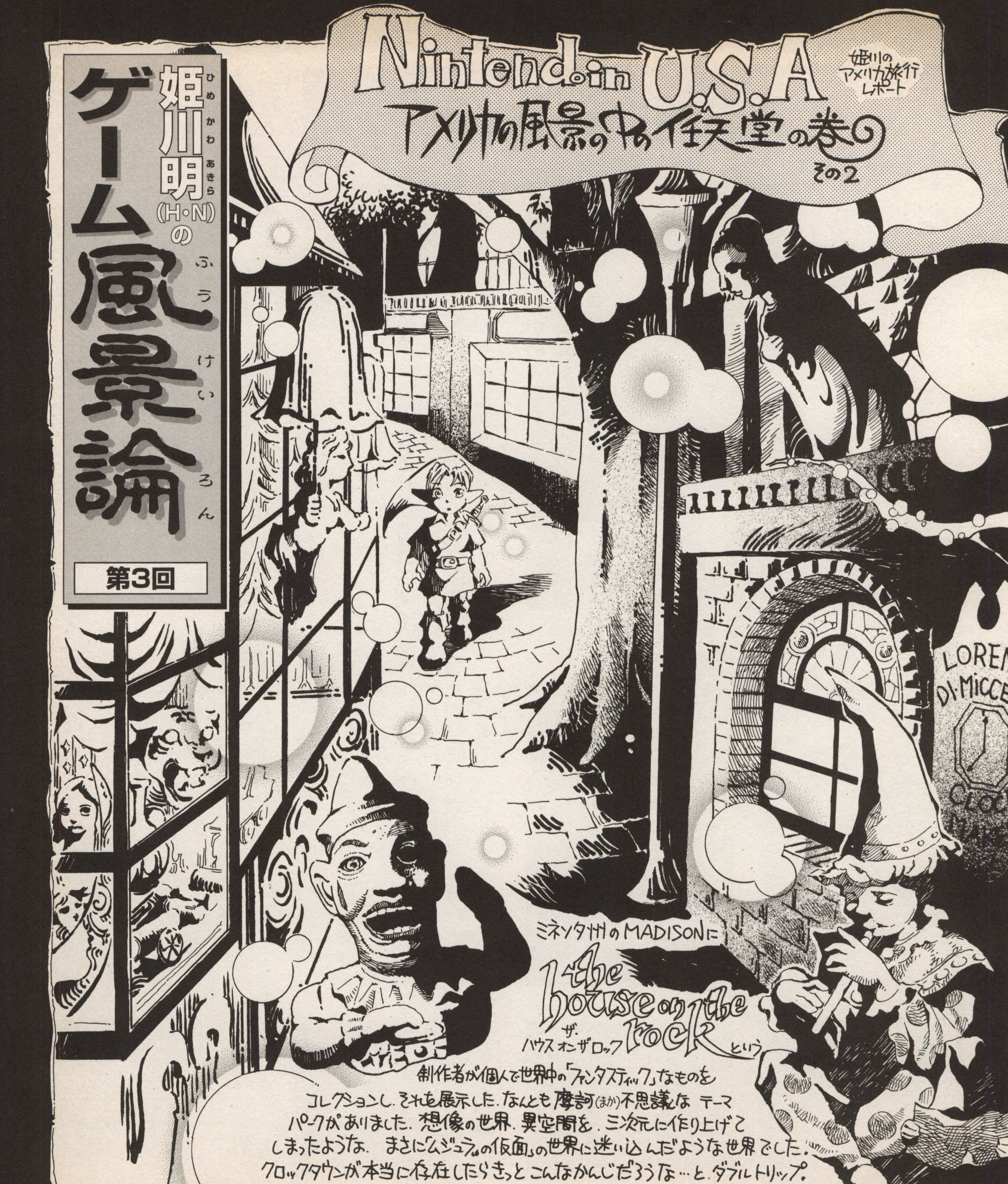


↑RPGのように、プレイヤーを動かして進むような場面もある。ヘビとの戦闘なんかもあったりして

DATA	
機種	ファミリーコンピュータ
発売元	ビクターエンタテインメント
発売日	1988年12月16日
価格	5900円
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用

姫川明(H・N)のゲーム風景論

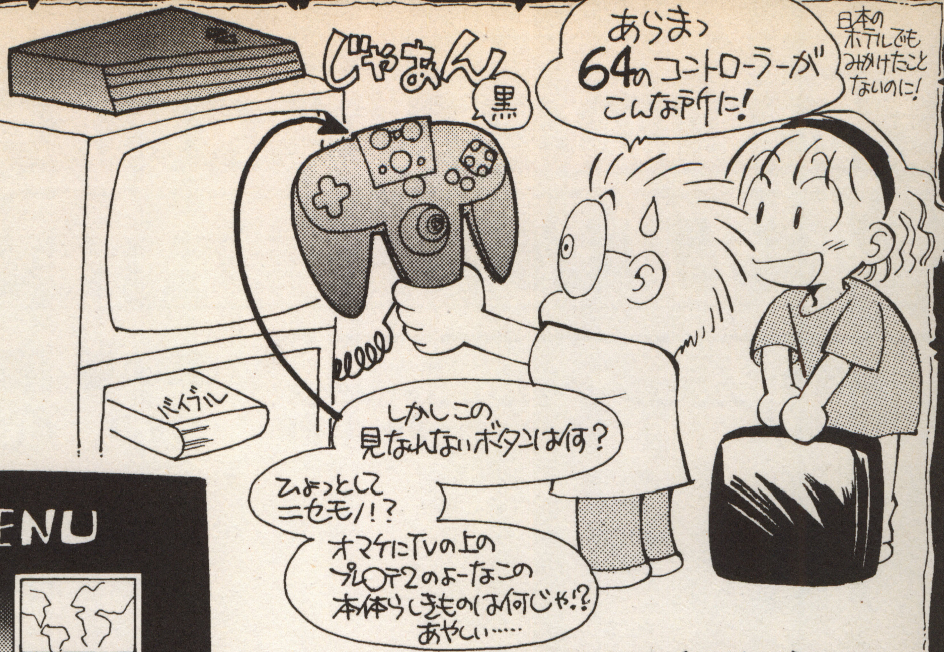
第3回

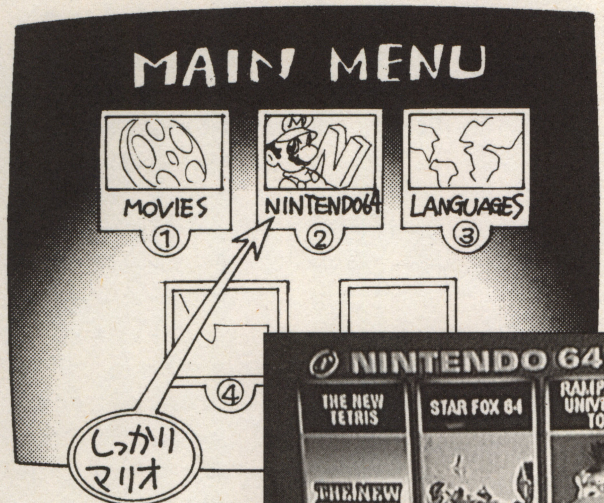


お便りのあて先は　姫川明先生へのお手紙は、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲーム風景論」係 まで

モンタナ州都ヘレナのホテルにて

アメリカを旅行して、nintendoと64(シックスフォー)は本当によく知られてる、と前回レポートしましたが…
ヘレナのホテルにとまった時のこと。
ホテルにはたいていTVがありますがここにはさらにプラス！

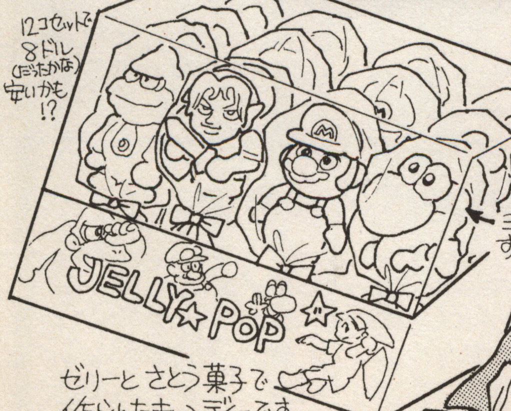




写真ボケててすみません
見えるだろうか…

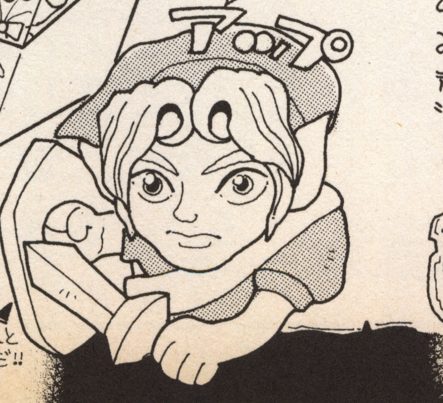
おそるおそるTVをつけて本体(?)のスイッチを入れると…
メインメニューが現れ、"映画"か"ニンテンドー"かニューズかえらべるようになっているのでした。「TVゲーム」じゃなくて「ニンテンドー」!って所がすごいなっと改めてまたびっくり…。

で、ほな遊んでみようか！と
コントローラーをいじってみると
64のゲームがけっこうたーくさん
入ってました 20タイトル近くあったかな？
The Legend of Zelda◎
Majora's Mask
と、えらんだ所まではできたのですが
そのあといくらいじってもゲームの中に入れない よくよく見たらお金がいるのでした 当然か…(´д`)
しかしどう払えばよいのかよくわからなくて結局プレイできませんでした。
海外版にさわれるチャンスだったのにざんねんしごく(英語できればもっと楽しめたのに〜〜と反省)



ミネソタのスーパーマーケットで買ってきたおみやげ ナイス！

ゼリーとさとう菓子で作られたキャンディーです
みんなにも見てほしーい、
特に透逸なのがやっぱりリンク！
マユゲもハナも立体でこまかく作られてて唇なんかふっくらもり上がっててなかなかこってます。
手抜きが全くない！すばらしいっっ



でもヘレナって、モンタナの州都だけど、ロスやN.Yみたいな都会ではなくて、大田舎なのです。こんな所まで来て64に会えるとは、という感じでした。
"ニンテンドー"ってほんとにアメリカの人たちに愛されてるんだなぁ… うれしいですね！ 2002.8.8

おちょっと知らせ
姫川のHP、いろいろあって現在準備中になっています。行っても見れなかった…という方いらっしゃったと思います。ごめんなさい。この号が発売されるころには改善されてるかもしれませんが、早く一般的に見れるようにしますので、ぜひまた来てくださいね

意外や意外、『サンシャイン』がマリオ初体験という姫川先生のホームページはコチラです → http://www.hiuri.com

Game Music Forum（ゲーム ミュージック フォーラム）

by 中村 方俊 Nakamura Masatoshi

カプコンの初期ゲームミュージックが丸ごと分かってしまうCD、シリーズ3作が発売されました！

中村さんは現在『ロックマン』のアルバム制作に参加しています。紹介してほしいCDのリクエストもよろしくね！

今回のアルバム カプコン・ゲーム・ミュージック シリーズ3作品

- ●発売日　2002年6月19日
- ●価格　2200円（税抜）
- ●発売元　サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
- ●販売元　（株）ソニー・ミュージックディストリビューション
- ●品番　SCDC-00193

［収録内容］

01. 魔界村　02. ソンソン　03. 1942
04. ひげ丸　05. 闘いの挽歌
06. 魔界村アレンジヴァージョン　07. 戦場の狼
08. ガン・スモーク　09. エグゼドエグゼス
10. セクションZ　11. 戦場の狼アレンジヴァージョン

Vol.2

- ●発売日　2002年7月24日
- ●価格　2200円（税抜）
- ●発売元　サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
- ●販売元　（株）ソニー・ミュージックディストリビューション
- ●品番　SCDC-00195

［収録内容］

01. ストリートファイター　02. トップシークレット
03. ロックマン アレンジヴァージョン　04. ラッシュ&クラッシュ
05. サイドアーム

Vol.3

- ●発売日　2002年8月21日
- ●価格　2800円（税抜）
- ●発売元　サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
- ●販売元　（株）ソニー・ミュージックディストリビューション
- ●品番　SCDC-00198

※初回特典　三部作収納特製BOX

［収録内容］

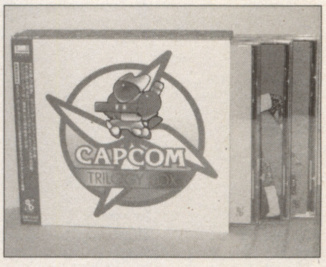
01. 虎への道　02. 1943
03. 魔界島アレンジヴァージョン　04. ブラックドラゴン

GBA版『超魔界村R』サウンドの原点、AC版『魔界村』収録！

みなさん『魔界村』シリーズをプレイしたことがありますか？　既にご存知の方もいるかもしれませんが、『魔界村』から『大魔界村』、最近ではゲームボーイアドバンスで登場した『超魔界村R』まで、全シリーズを通して1面の音楽は初代『魔界村』の曲をモチーフにして作られています。この音楽は『魔界村』の「魔界と騎士の世界」を見事に表現しており、初めてプレイした人にもその世界観を印象付けてしまうインパクトの強いメロディーが特徴的です。また作曲者が女性ということもあるのか、繊細で美しい旋律が多いのも聴き所。今回はそんな初代『魔界村』の名曲が収録されているアルバムをご紹介します。

●

このCDは、カプコンの初期アーケード作品『魔界村』『ソンソン』『戦場の狼』などが収録されており、カプコンにおけるゲームミュージックの歴史を追って聴くことが出来る貴重な1枚です。収録ゲームの中にはみなさんの知らないゲームもあるかと思いますが、ブックレットにはその当時のインストカードやストーリー解説などが掲載されているので、ゲームを想像しながら音楽を聴く楽しさもこのCDで味わうことが出来ます。このアルバムは「Vol.3」までリリースされているので、知っているゲームが収録されているCDから買ってみるのもオススメ。「Vol.3」では初回特典として3枚のCDが収納できるボックスつきなので、欲しい人は早めに購入しましょう。GBA版『超魔界村R』をプレイして音楽のファンになった人や、カプコンの名曲を聴いてみたい人は要チェックのCDです！



⬆Vol.3の特典BOXです。イラストのバックには昔懐かし「弥七」がデザインされています

8月のオススメCD

最近ではGBA『激闘！ カーバトラーGO!!』、古くはSFC『アクトレイザー』の音楽を担当している古代祐三氏の初期作品「ザ・スキーム サウンドトラック」（品番：SCDC-00199）が、8月21日リリース！ 10年以上前にパソコンのゲームとして発売され、完成度の高い激しい曲が人気で、当時発売されたアルバムはゲームソフトよりも多く売れたという伝説の（？）作品です。ぜひ！

♪こっちのほうもヨロシクね♪

All About Japanゲームミュージックガイド　http://allabout.co.jp/game/gamemusic/
中村方俊個人サイト　GameMusicMania　http://www.game-music.com

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　GMフォーラム」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカのゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員で、国内/海外すべてのゲーム事情に詳しい。軽やかなフットワークで業界の各種発表会にはほとんど出席。先日もタイトー/コンパイルの発表会でニンドリ取材陣とバッタリでした。

海外ゲーム事情で聞きたいこと、知りたいゲームなどがあったら大渕さんに聞いてみてね!

最適なゲームを最適な人へ届けるために

今回はレーティングについてお話ししましょう。読者の方からこのような質問をいただきました。

●アメリカでは年齢制限が厳しくて、ソフトごとに18禁マークみたいなのをつけてると聞いたのですが、具体的にどんなのがあるか教えてください。 (千葉県：緑山田さん)

ご質問の通り、アメリカでは各ゲームソフトに対象年齢が明示されています。このレーティング(格付け)制度はESRBという団体によって、1994年より行われています。実は先頃、日本でもこの制度に倣って、独自のレーティング制度を導入することが発表されました。そこで両者の制度について良く見てみることにしましょう。

●

年々性能が向上するゲーム機や、ゲーマーの年齢の上昇に伴い、従来の「ビデオゲームは子供のもの」という考えが現状とそぐわなくなって来ました。つまりゲームの中で暴力なども含めたさまざまな表現が可能となり、そうした要素が求められるようにもなってきたのです。アメリカでは近年、特に暴力表現に対して、保護者団体や政府議会からの強い圧力もあり、ゲーム業界は神経をとがらせています。ゲーム会社は自らの信じる良いゲームを作ろうとし、販売店は少しでもゲームを売ろうと努力します。そんな中で、ゲームをその対象とする年齢層にきちんと届けていこう、そういう考えの下にESRBはレーティングを発展させて来ました。現状では、ゲームソフトに対して以下のようなレーティングが適用されています。

Early Childhood (アーリー チャイルドフッド)

3歳児以上向け。ゲームよりもいわゆる教育ソフトの類に当てはまることが多い。

Everyone (エブリワン)

万人向け。文字通り誰にでも薦めることのできるゲームで、概ね6歳以上を対象としています。

Teen (ティーン)

13歳以上向け。暴力、キツイ言葉使いなどが含まれている可能性があります。

Mature (マチュア)

17歳以上向け。Teenよりも強い暴力、言葉使い、それから性的な描写(あまりどぎつくないもの)が含まれている可能性があります。

●

これらの他に、Adults Only…成人向け、という区分がありますが、このレーティングのソフトは家庭用ゲーム機には絶対に出せないようになっています。

●

レーティングでは、区分とともに、簡単な内容の説明もつけられていて、具体例を挙げると、GC版「バイオハザード」は、Mで「血、人体の毀損、暴力」「スマブラDX」はTで「ドタバタ的ユーモア、軽い暴力」などと書かれています。販売店でのレーティングの適用は、お店に任されていますが、私が先だって大手おもちゃチェーン店でMのゲームソフトを買おうとしたときに身分証の提示を求められました。

日本でも年末から始まるレーティング表示

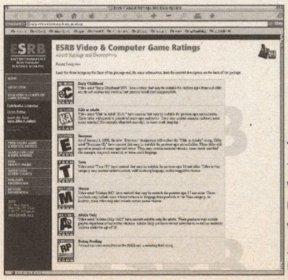
さて一方の日本のレーティング制度ですが、CEROという組織によって運用され、先に上げたESRBの制度を参考に、5つの区分、「教育系/データベース系」「全年齢」「12歳以上推奨」「15歳以上推奨」「18歳以上推奨」に分かれていて、10月にも審査を開始し、年末にはこれらの区分を示すマークのついたゲームソフトが店頭に並ぶことになっています(ちなみにこの審査は、一般公募から選ばれた3人の審査員によって行われます。20歳以上で興味のある方は応募してみてはいかがでしょうか?)。

●

現時点で、ESRBの制度との一番の違いは、販売に関する強制力はない、ということです。つまり制度としては「18歳以上推奨」のゲームを子供が買うことをとめることは出来ない、というわけです。

●

こうした動きを、規制や検閲の流れとしてとらえる人もいるようですが、実際にはその逆でしょう。これまで倫理規定は各ハードメーカがそれぞれの規準を設けていたために、ソフト会社にとって負担となっている面がありました。その規準が統一されたことは喜ぶべきことでしょう。ソフト会社は作りたいものを作り、より望ましい層へ届ける、そのための第一歩なのです。表現する内容とレーティングの問題は、先行する映画界でも常に問題となっています。作る側と審査する側で、さまざまなあつれきが生じているのが事実です。重要なのは、制度を運用しながら、より良いものへと改良していく努力ではないでしょうか。単に制度を作ったことで良しとするのでなく、常に最善のものを目指す努力を怠ってはならないと思います。



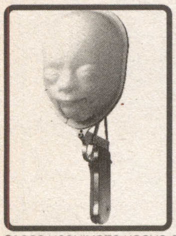
←アメリカのESRBホームページ(http://www.esrb.org)。日本のCEROは、http://www.cero.gr.jpまで。審査員の募集も受け付けています

コマちゃんの ウキウキ広告部日記

営業にはツライこの季節。皆さん熱中症でぶっ倒れてたりしませんか？ ところで8月12日は私の誕生日でした。この号が出る頃にはもう××歳…。まさかこんな日が来るなんて。

ピストル型腹話術人形が…!?

新装刊第1号の「射的王」にたくさんの応募どうもありがとう！ 三瓶の「しゃてきんぐ〜」とかいってる脱力系CMも始まったことだし、応募しときゃよかったー!! ってみんな思ってるでしょ。とにかく超面白いハガキをくれた人たち、大好きです。今回の一番さんは神奈川県の礼子ちゃん。明和電機のポストカードがめちゃオシャレ。かつ妙に古びた感じがシュールでかな〜り気に入りました。ニンドリ大好きお姉さんのようです。「射的王」送りますよ〜。他の当選者発表は発送をもってかえさせていただきます。反響の大きさに驚いたのでまた何かいいもの探してきますね！



神奈川県／礼子ちゃんのお手紙。ピストル型腹話術人形。限定41体（完売）。対話がはずむ13週目の胎児の顔、だそうです。明和電機って知ってます？

©1999 YOSHIMOTO KOGYO CO.,LTD. / MAYWA DENKI

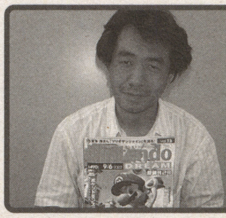
8月6日

銀座帝国ホテルで韓国PCゲームメーカーの新タイトル発表会。実は私はニンドリ以外にも「オンラインプレイヤー」というパソコンゲーム雑誌の広告も担当しているのです。こっちはちょっと大人ゲーマー向けな感じね。韓国ではオンラインゲームがめちゃくちゃ流行ってて、最近では日本にもどんどん入ってきてるんです。インターネットで知らない人とお話しながら、みんなで目的を達成していくのって超新鮮！ってことみたい。今秋にGCでも発売されるセガの『ファンタシースターオンライン』がまさにそれ。パソコンを持っていなくてもこれからはキューブでオンラインゲームができちゃう時代なんですね〜。期待大です。

結婚式で使うような豪華ホールでの発表会。韓国語の逐次通訳もあったのでした

8月7日

ジョルダン浅川氏とPR打ち合わせ。編集担当のトランセル種市も同席。9月27日発売のGBA『ファンシーポケット』は個人的に注目のタイトル。雑貨屋さんになれちゃう女の子の夢のゲームなのよ。メジャーな少女マンガ誌に、チープで可愛いアクセサリーがぎっしり詰まった通販の広告がよく出てるのを知りませんか？ そのサン宝石という会社とタイアップしたゲームだというので、子供の頃食い入るように広告チェックしていた私としては期待いっぱいなわけ。アクセサリーや雑貨の好きな女の子は要注目。浅川さんは2人のお嬢さんのパパだけあって女の子のハートをつかむのが上手なのです。



新ニンドリは浅川さんにも大好評♪ モー娘。ではゴマキとりかっち好きだそう

編集部コラム　ゲーム雑誌編集者歴4年目の夏

REPORTER 本多貴之（ほんだ たかゆき）

こういったコラムを書くのは初めてなので何を書いていいのやら。流し読み推奨です

コラム当番が回ってきたもののネタが思い浮かばんので、担当のかややんからちょいと知恵を拝借。「ゲーム雑誌編集者になったきっかけを書けば〜？」。そこで、ボクがこの仕事を始めたきっかけと、これまでの軌跡（といってもたいしたモノじゃないけど）を振り返ってみた。

●大学卒業〜TIM入社まで・・・・・・

ボクはもともとマスコミ志望で、故郷の新聞社2社の就職試験を受け、2社とも最終面接で不合格という憂き目にあっていた。もう一度チャレンジすっかと一念発起、同じ新聞社を受けて…またしても面接で不合格…。大学を卒業してから半年間、大学時代に貯めた貯金を食いつぶす「モラトリアム」を謳歌していたが、貯金も底を尽きはじめ、さすがにお金を稼がなきゃと思って買ったバイト情報誌で目にとまったのが、徳間書店インターメディア（以下TIM）の編集アシスタント募集だった。

大学卒業後の半年間『信長の野望』や『パワプロ』、『FF』などを寝ずにやっていた自分にとって「これは天職」と思い、かる〜い気持ちで応募。なんとか運良く採用され、98年8月、ゲーム雑誌編集者としてスタートを切ることになった。

●Nスタジアムに配属されて・・・・・

TIMは数日間の新人研修を経て配属先が決定するシステム。配属希望先は一応聞かれるが、どこに配属されるかはフタを開けて見なければ分からない。ボクは密かに（高島副編が編集長だった）サターンFAN編集部への配属を希望。しかし、人手は足りているということで、Nスタ（Nintendoスタジアム）編集部へ配属されることになった。

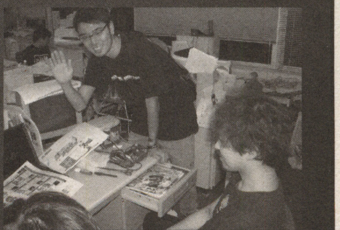
配属後、一番最初に出会ったのは種市さん。同じくNスタに配属されたハシモとボーっと座っていたら、種市さんに気さくに話しかけられ、緊張から解放された思い出が。

編集部配属後、半年間はお使いなど雑用の毎日。その合い間に与えられたボクが一番最初に担当した記事は『ドラクエモンスターズ』（といっても小さい記事だけど）だった。

●Nスタからニンドリへ・・・・・・・・

その後4年間、会社が変わったりとかいろいろあったけど、ボクは変わらずNスタ編集部に在籍。ところが、6月21日売り号をもってニンドリと合併することが決定。

編集部統合…引越しやクラス替えのときのような緊張感を覚えたけどニンドリ編集部は明るくて楽しい人ばかりで安心！ とくにサオヘンは超熱い人でビックリ（酒を飲むとさらに熱くなる）。問題は未経験の月2回刊。さっそくプライベートに影響を及ぼしたりしていますが、何とかがんばっていく所存。読者の皆さま、雑誌ともども応援してね。



↑モノ寂しげな2人に気さくに話しかけるT種市（当時の様子を再現）

はみだし編集部

広告部やニュース担当の元には、いつもいろんな賞品の案内が届いてます。健康機具やらITセミナーのような案内やら…。ニンドリは一応（一応？）ゲーム専門誌なので、丁重に控えさせていただいてます。

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

秋葉原のゲームのお値段調べます アキバのソウバ 相場

2002.08.10調査

ゲームキューブ

ゲームキューブタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元	メモリーカード
ウェーブレース　ブルーストーム	980	6800	01年9月14日	RAC	任天堂	12ブロック
エクストリームG3	3980	5800	02年3月15日	RAC	アクレイム	6ブロック〜
NBAコートサイド2002	3480	6800	02年3月29日	SPT	任天堂	7ブロック
NBAストリート	1980	5800	02年3月22日	SPT	EAスクウェア	10ブロック
SSX TRICKY	2980	5800	01年12月27日	SPT	EAスクウェア	5ブロック
オールスターベースボール2003	4980	5800	02年8月8日	SPT	アクレイムジャパン	59ブロック〜
CAPCOM VS. SNK2 EO	3780	4800	02年7月4日	ACT	カプコン	2ブロック
巨人のドシン	5480	6800	02年3月14日	ACT	任天堂	40ブロック〜
極　麻雀DX2〜The 4th MONDO21 Cup Competition〜	5780	6800	02年8月9日	TAB	アテナ	6ブロック
GROOVE ADVENTURE RAVE	3980	6800	02年3月20日	ACT	コナミ	14ブロック
CRAZY TAXI	3980	4800	02年5月30日	RAC	セガ	8ブロック
実況パワフルプロ野球9	5780	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	48ブロック
実況ワールドサッカー2002	2980	6800	02年3月14日	SPT	コナミ	4〜44ブロック
神機世界エヴォルシア	5780	6800	02年7月26日	RPG	ESP	24ブロック
スター・ウォーズ ローグ スコードロン2	5480	6800	02年3月22日	SHT	EAスクウェア	3ブロック
スーパーマリオサンシャイン	5480	6800	02年7月19日	ACT	任天堂	7ブロック
スーパーモンキーボール	4980	5800	01年9月14日	ACT	セガ	3ブロック〜
ソニックアドベンチャー2バトル	5780	6800	01年12月20日	ACT	セガ	11ブロック
大乱闘スマッシュブラザーズDX	4980	6800	01年11月21日	ACT	任天堂	11ブロック
ディズニースポーツ：サッカー	5480	6800	02年7月18日	SPT	コナミ	15ブロック
ディズニーのマジカルパーク	5680	6800	02年8月1日	ETC	ハドソン	1ブロック
どうぶつの森+	5480	6800	01年12月14日	ETC	任天堂	59ブロック
動物番長	3980	6800	02年2月21日	ACT	任天堂	13ブロック
2002 FIFA ワールドカップ	3980	5800	02年5月2日	SPT	EAスクウェア	49ブロック
バイオハザード	5680	6800	02年3月22日	ADV	カプコン	8ブロック
ハイパースポーツ 2002 WINTER	2980	6800	02年1月31日	SPT	コナミ	3ブロック
バトル封神	3980	6800	02年3月29日	ACT	コーエー	2〜6ブロック
バーチャスライカー3 ver.2002	2980	6800	02年2月14日	SPT	セガ	2ブロック〜
ビーチスパイカーズ	5780	6800	02年7月19日	SPT	セガ	3ブロック
ピクミン	5480	6800	01年10月26日	ACT	任天堂	19ブロック
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	1980	6800	01年11月15日	SPT	EAスクウェア	29ブロック
BLOODY ROAR extreme	5480	6800	02年4月25日	ACT	ハドソン	3ブロック
ボンバーマンジェネレーション	5780	6800	02年6月27日	ACT	ハドソン	3ブロック
ミッキーマウスの不思議な鏡	5980	6800	02年8月9日	ADV	任天堂	3ブロック
MUTSUとのほほん	5880	6800	02年7月19日	ADV	トミー	30ブロック
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	2980	6800	01年12月7日	ADV	ケムコ	1ブロック
ルイージマンション	2980	6800	01年9月14日	ACT	任天堂	3ブロック
RUNE（ルーン）	4980	6800	02年4月25日	RPG	フロムソフトウェア	2ブロック

GBアドバンス

GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
アイス・エイジ	3980	4800	02年7月20日	ACT	Ubiソフト
アドバンスGT2	4180	4980	02年4月26日	RAC	MTO
アニマルマニア〜どきどき相性チェック〜	5170	5800	02年1月31日	ETC	コナミ
アンジェリーク	1980	5800	02年3月21日	SLG	コーエー
一石八鳥	4780	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
頭文字D　Another Stage	2980	5800	02年4月26日	RAC	サミー
ウイ・イレ	3980	5800	02年4月25日	SPT	コナミ
黄金の太陽〜失われし時代〜	3980	4800	02年6月28日	RPG	任天堂
おしゃべりインコ倶楽部	4280	4800	02年4月26日	SLG	アルファユニット
おしゃれプリンセス	4280	4800	02年5月26日	SLG	カルチャーブレーン
お花屋さん物語GBA	3980	4800	02年7月26日	SLG	TDKコア
カエルBバック	2980	5800	02年3月29日	RPG	角川書店
カスタムロボGX	3980	4800	02年7月26日	ACT	任天堂
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	3980	4800	02年8月6日	ACT	ナムコ
ガチンコプロ野球	3980	4800	02年6月27日	SPG	ナウプロダクション
ガチャステ!　ダイナデバイス・レッド	4980	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
ガチャステ!ダイナデバイス・ブルー	4980	5800	02年7月26日	SLG	スマイルソフト
かまいたちの夜〜ADVANCE〜	4480	4800	02年6月28日	ADV	チュンソフト
神の記述 ILLUSION OF THE EVILEYES	2980	5800	02年3月28日	TAB	コナミ
川のぬし釣り5〜不思議の森から〜	3980	4800	02年3月15日	SLG	VIS
かわいい仔犬	4480	5200	02年3月22日	SLG	MTO
かわいいペットショップ物語3	4180	4800	02年6月28日	SLG	PCCJ
キャプテン翼　栄光の軌跡	2980	5800	02年2月21日	SLG	コナミ
キャッスルヴァニア　白夜の協奏曲	3980	4800	02年6月6日	ACT	コナミ
勝負師伝説　哲也〜甦る伝説〜	4680	5800	02年7月19日	TAB	アテナ
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	1980	5800	02年1月25日	ACT	サミー
グラディウスジェネレーション	4972	5800	02年1月17日	SHT	コナミ
クラッシュ・バンディクー　アドバンス	3980	4800	02年7月18日	ACT	コナミ
GROOVE ADVENTURE RAVE	2980	5800	02年3月20日	ACT	コナミ
グレイテストナイン	4780	5800	02年8月8日	SPT	セガ
黒ひげのくるっとジントリ	3780	4800	02年4月19日	PUZ	トミー
黒ひげのゴルフしようよ	3980	4800	02年4月19日	SPT	トミー
K-1ポケットグランプリ	1980	5800	02年3月14日	SPT	コナミ
携帯電獣テレファング2　スピード	5170	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
携帯電獣テレファング2　パワー	5170	5800	02年4月26日	RPG	スマイルソフト
ゴエモン　〜ニューエイジ出動〜	5180	5800	02年2月28日	ACT	コナミ
ゴーストトラップ	4880	5800	02年7月25日	ADV	アイドスインタラクティブ
コナミアーケードゲームコレクション	3980	4800	02年5月2日	ETC	コナミ
コロコロパズル　ハッピィパネッチュ!	1980	4800	02年3月8日	PUZ	任天堂
コンバットチョロQ　アドバンス大作戦	4115	4800	02年8月8日	SLG	タカラ
THE KING OF FIGHTERS EX 〜NEO BLOOD〜	2980	5800	02年1月1日	ACT	マーベラス
さくらももこのウキウキカーニバル	3980	4800	02年7月5日	ETC	任天堂
ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド	3980	4800	02年7月4日	ETC	セガ
Jリーグポケット2	2980	5800	02年2月28日	SLG	コナミ
実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	4180	4800	02年3月22日	TAB	サミー
シャイニングソウル	4980	5800	02年3月28日	RPG	セガ
シャーマンキングカードゲーム超・占時略決2	2980	5800	02年7月26日	SLG	キングレコード
人生ゲームアドバンス	2980	4800	02年4月18日	TAB	タカラ
スーパーロボット大戦R	4980	5800	02年8月2日	SLG	バンプレスト
スナップキッズ	4780	5980	02年1月17日	RPG	エニックス
スパイダーマン〜ミステリオの脅威〜	3980	4800	02年4月26日	ACT	サクセス
スペースインベーダーEX	3680	4200	02年8月2日	SHT	タイトー
スロット! プロ・アドバンス2	3980	4800	02年4月26日	ETC	日本テレネット
大好きテディ	2980	5480	02年4月19日	ADV	MTO
WTAツアーテニスポケット	4980	5800	02年2月14日	SLG	コナミ
超魔界村R	3780	4800	02年7月19日	ACT	カプコン
沈黙の遺跡〜エストポリス外伝〜	3980	5800	02年3月8日	RPG	タイトー
ディズニースポーツ：スケートボーディング	4980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	4980	5800	02年7月25日	SPT	コナミ
ディズニースポーツ：サッカー	4580	5800	02年7月18日	SPT	コナミ

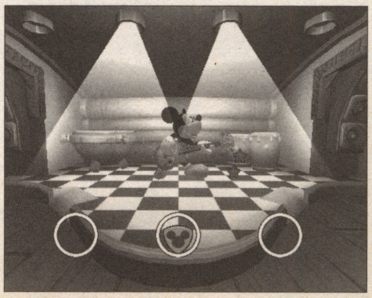
GBアドバンスタイトル	アキバ価格	定価	発売日	ジャンル	発売元
テトリスワールド	2980	3980	02年4月26日	PUZ	サクセス
テニスの王子様	3980	4800	02年4月25日	SPT	コナミ
デンキブロックス	3780	4800	02年4月11日	PUZ	グローバルA
闘魂烈伝アドバンス	3980	5800	02年3月29日	ACT	トミー
どーもくんの不思議てれび	1980	4800	02年2月21日	ETC	任天堂
トータルサッカーアドバンス	2980	5800	02年5月31日	SPG	Ubiソフト
ときめき夢シリーズ（1）お花屋さんになろう！	3980	4800	02年7月26日	SLG	MTO
とっとこハム太郎3　ラブラブ大冒険でちゅ	3780	4800	02年5月31日	ADV	任天堂
トマトアドベンチャー	1480	4800	02年1月25日	RPG	任天堂
ドラえもん どこでもウォーカー	3980	4800	02年3月29日	TAB	エポック社
なかよしペットアドバンスシリーズ③ かわいい子猫	3980	4800	02年8月9日	SLG	MTO
ナチュラル2DUO	5680	6800	02年6月28日	ADV	シャルラク
日本プロ麻雀連盟公認　徹萬アドバンス	4180	4800	02年4月26日	TAB	加賀テック
信長異聞	4880	4800	02年7月4日	SLG	グローバルA
ハイパースポーツ2002WINTER	2980	5800	02年1月31日	SPT	コナミ
ハイヒートメジャーリーグスポーツ2003	3980	4800	02年7月18日	SPT	タカラ
爆転シュートベイブレード2002 いくぜ！激闘！超磁力バトル！	2980	4800	02年6月27日	ACT	ブロッコリー
パズルボブル　OLD&NEW	3980	4800	02年7月25日	ACT	メディアカイト
パックマンコレクション	2780	3800	02年1月11日	ETC	ナムコ
花札トランプ麻雀　デパチカ　和洋中	3380	3980	02年6月27日	ETC	グローバルA
ハムスター倶楽部3	1980	4800	02年3月29日	SLG	ジョルダン
ハムスターパラダイスあどばんちゅ	3780	4800	02年7月19日	SLG	アトラス
はめパネ　東京ミュウミュウ	4180	4800	02年7月11日	PZG	タカラ
ハリー・ポッターと賢者の石	3979	4800	02年1月31日	ACT	EAS
ハロボッツ　ロボヒーローバトリング!!	4980	5800	02年7月5日	RPG	サンライズインタラクティブ
パワプロクンポケット4	4680	5800	02年3月20日	SPT	コナミ
ヒカルの碁2	2972	4800	02年7月18日	TAB	コナミ
ひつじのキモチ。	2980	4800	02年4月19日	ACT	カプコン
ピノビィー&フィービー	3980	4800	02年7月18日	ACT	ハドソン
ファイアーエムブレム封印の剣	2980	4800	02年3月29日	SLG	任天堂
ファミリーテニスアドバンス	3780	4800	02年6月14日	SPT	ナムコ
ファミスタアドバンス	3780	4800	02年6月28日	SPT	ナムコ
ファイナルファイヤープロレスリング〜夢の団体運営！〜	3980	5980	02年7月19日	SLG	スパイク
V-RALLY3	3980	4800	02年6月27日	RAC	アタリ
Vマスタークロス	4980	5800	02年7月26日	RPG	サクセス
フォーメーションサッカー2002	1980	5800	02年5月2日	SPT	スパイク
ぷくぷく天然かいらんばん	2972	4800	02年4月26日	ADV	VIS
ふしぎの国のアンジェリーク	1980	5800	02年3月8日	TAB	コーエー
BLACK BLACK〜ブラブラ〜	1980	4800	02年2月8日	RPG	カプコン
プロ野球チームをつくろう！アドバンス	4780	5800	02年8月8日	SLG	セガ
HotWheelsアドバンス	3980	4800	02年7月19日	RAC	アルトロン
ボンバーマンMAX2	2980	4800	02年2月7日	ACT	ハドソン
マジカル封神	2980	5800	02年3月29日	RPG	コーエー
ミッキーとミニーのマジカルクエスト	3980	4800	02年8月9日	ACT	任天堂
メールでキュート	4980	5800	02年2月14日	ETC	コナミ
メダロットG　カブトバージョン	4180	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
メダロットG　クワガタバージョン	3980	4800	02年7月19日	RPG	ナツメ
モトクロスマニアックスADVANCE	2980	5800	02年5月2日	RAC	コナミ
モンスターズ・インク	3980	4800	02年3月1日	ACT	トミー
モンスターゲート	4280	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
幽霊屋敷の二十四時間	1980	4800	02年1月24日	ADV	グローバルA
遊戯王デュエルモンスターズ7　決闘都市伝説	2980	4800	02年7月4日	RPG	コナミ
妖怪道	2980	4800	02年3月28日	RPG	フウキ
LUNAR〜LEGEND〜	2972	5800	02年4月12日	RPG	メディアリン
ロックマン&フォルテ	4180	4800	02年8月10日	ACT	カプコン
ロックマン ゼロ	3980	4800	02年4月26日	ACT	カプコン

※「アキバ価格」は、調査班が調べた秋葉原での最安値です。GBアドバンスソフトは、2002年1月1日以降に発売されたソフトのみを掲載しています。

ディズニーゲームは安定した価格を維持

コナミやハドソン、任天堂といったメーカーから立て続けに発売された、ディズニーのキャラクターが登場する数々のソフト。7月から8月にかけての1月間で、なんと7本ものソフトが発売されている。これらのソフトは8月10日現在、すべてのソフトがぼちぼち好評のようで、安定した価格帯で推移。これからの値段の動きにも注目したいところだ。

また『マリオサンシャイン』に関しては、あるショップでは今回の調査での最安値である5480円をつけているが、ほかの多くのショップでは前回調査時の中心価格帯である5780〜5980円の間で落ち着いていた。中には前回調査時の5780円から5980円に値上がりしたショップもあり、依然として人気が高いことが伺えた。



←カーソルを動かしてミッキーを誘導し、謎を解いていく『ミッキーマウスの不思議な鏡』。小さな子供向けにキッズモードもある

©2002 Disney Licensed to Nintendo.Developed by Nintendo

はみだしソウバ

秋葉原にあるショップの中には、海外から輸入したゲームを販売しているところもあったりします。日本で発売予定のない海外ゲームを扱っている店は、その手が好きな人に好評なのです。

前回のあらすじ

7月19日、ダッシュくんの誕生日にかあさんが用意したものは、なんと宮本さんの記者会見見学だった！　京都へ向かった母子だが、間違えて旧社屋へ行ってしまい大遅刻。はたして…。

登場人物

ダッシュくん
ちょっとシャイな、任天堂大好き小学生。現在のシャインは52個。

かあさん
暴走グセのあるハイテンション母。昔、任天堂社員だったというウワサ。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

宮本さんの前でポッと顔を赤めているサオヘンがとってもリアルです。　はやのん先生のHP → http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月29日	WTAツアーテニス　プロエヴォリューション	コナミ	6800円	001
● 9月6日	ZOIDS VS.	トミー	6800円	002
9月6日	レッスルマニアX8	ユークス	● 6800円	003
● 9月9日	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	● 6800円	004
● 9月12日	キャプテン翼～黄金世代への挑戦～	コナミ	● 6800円	005
9月12日	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	6800円	006
9月12日	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2　モデムアダプタセット	セガ	9800円	–
9月12日	18WHEELER	セガ	5800円	007
9月19日	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	6800円	008
9月26日	永世名人Ⅵ	コナミ	6800円	009
9月26日	セガサッカースラム	セガ	5800円	010
9月27日	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	5800円	011
9月27日	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	6800円	012
10月1日	●パーフェクトプレイプロ野球	コナミ	6800円	013
★10月25日	プールエッジ	メディアカイト	6800円	014
10月未定	エターナルダークネス　招かれた13人	任天堂	6800円	015
● 11月中旬	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	● 6800円	016
●11月21日	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	価格未定	017
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	018
● 11月下旬	バイオハザード0	カプコン	● 7800円	019
11月未定	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	020
11月未定	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	021
11月未定	ミスタードリラー　ドリルランド	ナムコ	価格未定	022
11月未定	マリオパーティ4（仮称）	任天堂	価格未定	023
今秋	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	価格未定	024
今秋	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	価格未定	025
今秋	スーパーモンキーボール2	セガ	価格未定	026
今秋	●From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル	バンダイ	● 6800円	027
★ 12月未定	ルパン三世　海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	028
12月未定	ゼルダの伝説GC（仮称）	任天堂	価格未定	029
12月未定	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	030
2002年末	ソニック メガコレクション	セガ	価格未定	031
2002年末	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	032
●2002年未定	エターナルアルカディア　レジェンド	セガ	価格未定	033
2003年1月未定	ソウルキャリバーⅡ（仮称）	ナムコ	価格未定	034
今冬	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	035
今冬	バットマン　ダークトゥモロー	ケムコ	価格未定	036
今冬	峠バトル（仮称）	元気	価格未定	037
今冬	1080°GC（仮称）	任天堂	価格未定	038
今冬	メトロイドプライム（仮称）	任天堂	価格未定	039
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	040
★ 今冬	RUNEⅡ	フロム・ソフトウェア	価格未定	041
2003年3月未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	042
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	ナムコ	価格未定	043
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	044
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	045
●2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	046
●2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	047
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	048
発売日未定	バイオハザード4（仮称）	カプコン	価格未定	049
発売日未定	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	カプコン	価格未定	050
●発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	051
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	052
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	053
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	054
発売日未定	ドンキーコングレーシング（仮称）	任天堂	価格未定	055
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	056
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	057

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
8月23日	遥かなる時空の中で	コーエー	5800円	058
8月23日	遥かなる時空の中で　プレミアムBOX	コーエー	7800円	–
8月23日	ミスタードリラーエース　ふしぎなパクテリア	ナムコ	4800円	059
8月29日	姫騎士物語-PrincessBlue-	トンキンハウス	5800円	060
8月30日	ブラックマトリクスゼロ	NECインターチャネル	5800円	061
9月5日	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！アドバンス	セガ	5800円	062
9月6日	伝説のスタフィー	任天堂	4800円	063
9月12日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	4800円	064
9月13日	ギャラクシーエンジェル　ゲームボーイアドバンス　天使のフルコースおかわり自由	マーベラスエンターテインメント	5800円	065
9月19日	南の海のオデッセイ	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	066
9月20日	サムライエボリューション　桜国ガイスト	エニックス	5980円	067
9月20日	スーパーマリオアドバンス3	任天堂	4800円	068
9月26日	GROOVE ADVENTURE RAVE～光と闇の大決戦2～	コナミ	4800円	069
9月26日	エアフォースデルタⅡ	コナミ	4800円	070

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
9月27日	メタルガン・スリンガー	アットマーク	5200円	071
● 9月27日	ストリートファイターZERO3↑	カプコン	4800円	072
9月27日	エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	4800円	073
9月27日	ファンシーポケット	ジョルダン	4800円	074
9月27日	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト	マーベラスエンターテインメント	5800円	075
10月4日	なかよし幼稚園	TDKコア	4800円	076
10月10日	Jリーグ ウイニングイレブン アドバンス 2002	コナミ	4800円	077
10月17日	コロッケ！　夢のバンカーサバイバル！	コナミ	4800円	078
10月17日	サイレントスコープ	コナミ	4800円	079
★10月24日	ボンバーマンジェッターズ　伝説のボンバーマン	ハドソン	4800円	080
●10月25日	ベストプレープロ野球	エンターブレイン	5800円	081
●10月25日	モンスターファームアドバンス2	テクモ	● 5800円	082
10月25日	テイルズオブザワールド　なりきりダンジョン2	ナムコ	5800円	083
★10月25日	カードパーティ	メディアカイト	3800円	084
★10月31日	ビーストシューター　めざせ闘獣王（ビーストキング）！	コナミ	4800円	085
10月未定	マジャイネーション（仮称）	エポック社	4800円	086
● 10月未定	シルクとコットン	キキ	価格未定	087
10月未定	星のカービィGBA（仮称）	任天堂	価格未定	088
10月未定	でじこミュニケーション	ブロッコリー	4800円	089
11月1日	サンリオピューロランド　オールキャラクターズ（仮称）	トミー	4800円	090
★11月14日	DANDOH! Xi	ゲームビレッジ	5600円	091
11月21日	ポケットモンスター　サファイア	（株）ポケモン	価格未定	092
11月21日	ポケットモンスター　ルビー	（株）ポケモン	価格未定	–
●11月28日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	093
● 11月未定	真・女神転生デビルチルドレン　光の書	アトラス	価格未定	094
● 11月未定	真・女神転生デビルチルドレン　闇の書	アトラス	価格未定	–
11月未定	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	095
● 11月未定	ウッディーウッドペッカー　クレイジーキャッスル5	ケムコ	価格未定	096
● 11月未定	バルダーダッシュEX（仮称）	ケムコ	● 4800円	097
★ 11月未定	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	098
11月未定	●クロノアヒーローズ　伝説のスターメダル	ナムコ	価格未定	099
★ 11月未定	スキャンフィッシュ（仮称）	PCCWジャパン	価格未定	100
今秋	逆転裁判 2	カプコン	価格未定	101
今秋	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	102
★ 今秋	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝	バンプレスト	価格未定	103
今秋	エレベーターアクション　オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	104
★ 12月未定	ミニモニ。おねがい☆お星さま！（仮称）	コナミ	価格未定	105
● 12月未定	ミルモでポン！（仮称）	コナミ	価格未定	106
★ 12月未定	宇宙大作戦チョコベーダー　ウチュウからの侵略者	ナムコ	価格未定	107
12月未定	ことばのパズル　もじぴったん（仮称）	ナムコ	価格未定	108
12月未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	109
12月未定	ゼルダの伝説GBA（仮称）	任天堂	価格未定	110
★2002年末	チョコボシリーズ1タイトル（仮称）	スクウェア	価格未定	111
2002年末	ソニックアドバンス2	セガ	5800円	112
2002年未定	くるりんパラダイス（仮称）	任天堂	価格未定	113
今冬	こむぎちゃんのレッツ♪クッキング①ステキな洋菓子屋さん（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	114
今冬	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	115
今冬	ダービースタリオン　アドバンス	エンターブレイン	5800円	116
今冬	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	117
★ 今冬	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	118
今冬	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	価格未定	119
今冬	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	価格未定	120
★ 今冬	ファイナルファンタジータクティクス新作（仮称）	スクウェア	価格未定	121
今冬	メトロイド　FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称）	任天堂	価格未定	122
★2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル（仮称）※	任天堂	価格未定	123
★2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	124
発売日未定	まみむめ☆もがちょ　たこボール	アイディアファクトリー	4980円	125
★発売日未定	RPGツクール　アドバンス	エンターブレイン	5800円	126
発売日未定	ロックマン　エグゼ3（仮称）	カプコン	価格未定	127
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	128
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	129
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	130
発売日未定	EZ-TALK　中級編（仮称）	キーネット	価格未定	131
発売日未定	フロッガー（仮称）	コナミ	価格未定	132
発売日未定	パチスロ完全攻略アドバンス～ギガゾーン&カーニバルナイト～	シスコンエンタテイメント	4800円	133
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	134
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	135
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	136
発売日未定	サーベルウルフ（仮称）	任天堂	価格未定	137
発売日未定	ディディーコング　パイロット（仮称）	任天堂	価格未定	138
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	139
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	140
★発売日未定	メタルスラッグ　サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	141
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	142

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月未定	ドラえもんのクイズボーイ2	エポック社	3980円	143
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	144
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	145
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	146

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月未定	どうぶつの森+カードe　シリーズ4	任天堂	価格未定	147
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	148
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	149

■フロム・ソフトウェアより、「『ゴールド☆マウンテン』は、企画再検討のため、発売予定日が未定となりましたことをお知らせいたします」とのコメントが。去年のTGSですでに映像が出展されていただけに残念だが、今回新たに『RUNEⅡ』が発表されたので、こちらに期待したいところ。
■※『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』はゲームキューブとGBAの連動ソフトですが、ニンドリでは暫定的にGBAタイトルとして扱っています。

マッスルアンケート

質問は裏面にあります

Vol.72号プレゼント当選者

①ウェーブバード
山口県／岩本幸彦

②Nintendoバッグ
神奈川県／石井涼

③ポケモンセンターグッズセット
千葉県／皆見佐和子　宮城県／細川ひな
埼玉県／大石真知子

④E3グッズの詰め合わせ
兵庫県／呉和賢

⑤高橋兄弟サイン入りテニスラケットボール
秋田県／土井愛耶子　石川県／木村大樹

⑥名越さん・三船さんサイン入りベンチコート
神奈川県／岸浦裕之

⑦さくまさん・土井さん直筆サイン色紙+トリオdeピーチ
神奈川県／田代春香

⑧寺田さんサイン入りスーパーロボット大戦Rポスター
北海道／髙橋綾乃　神奈川県／玉田裕樹
埼玉県／中井祐二　沖縄県／上原和宏
千葉県／松本謙次

⑨Kojoさん直筆描き下ろしカティアイラスト
兵庫県／木原浩介

⑩伊藤あしゅらさんサイン本+オリジナルペイントコントローラー
愛知県／藤墳佳子

⑪スーパーモンキーボールぬいぐるみ4体セット
青森県／鏑木聡子　大阪府／馬場宗一郎

⑫スーパーモンキーボール キーチェーンフィギュア
北海道／中村寿一　京都府／加持幸弘
東京都／茂庭さとみ

⑬スーパーモンキーボール ストラップ+キーホルダー
静岡県／村松祐輔　大阪府／西村仁志
群馬県／小笠原味央　岡山県／池正道
岐阜県／野尻文洋

⑭アイアイ＆ソニック手提げ巾着袋
埼玉県／石和一歩　兵庫県／久津間未里
東京都／田嶋康二　鹿児島県／白川直人
神奈川県／福田正則

⑮レッスルマニアX8初回特典オリジナルTシャツ
東京都／大竹政明　岡山県／佐子祐太
大阪府／笹部健一

⑯Ubiソフト ロゴ入りCDケース
北海道／桑原佑佳　広島県／平田祐介

⑰ハムスター倶楽部
埼玉県／尾崎未央　愛知県／竹本咲
岡山県／白井美憂

⑱TVアニメ「ワンピース」プレイセット チョッパースペシャルエディション
静岡県／石埜久弥　奈良県／森優子
愛知県／久野達也　熊本県／山田康太郎
愛知県／間瀬美沙代

⑲RUNE ロゴ入りグラス
埼玉県／根岸佑輔　神奈川県／丹野晶義
千葉県／前村秀明　長野県／南沢修
千葉県／丸山美絵　岐阜県／石原萌々
東京都／北山直人　岡山県／広井聡
神奈川県／荒井秀樹　山口県／道給かずと

⑳フロム・ソフトウェアロゴ入りボールペン3本セット
山形県／丹野陽太　岐阜県／加藤友晴
東京都／田中達也　奈良県／渡辺玲子
愛知県／金森豊

㉑シャイニングソウル ポーチ+スクリーンカバーアドバンス
茨城県／染谷美紀　大阪府／落合輝
東京都／松原朋和　兵庫県／岡田輝良
大阪府／見座孝拓

㉒シャイニングソウル販促用ポップ
千葉県／浦野麻由美

㉓牧場物語うしさんぬいぐるみ
愛知県／堀野優介

㉔サンサーラナーガ復刻版プロモーションビデオ
東京都／柿沼英輔　兵庫県／日笠恭裕
京都府／小澤裕司

㉕みんなでぷよぷよ お手玉
群馬県／京谷駿希　熊本県／岩本早穂
栃木県／磯夢美

㉖クレイジータクシー文房具セット
島根県／山田雅貴

㉗バーチャストライカー3 ユニフォーム風Tシャツ
千葉県／武田雄樹　静岡県／澤田潤一

㉘バーチャストライカー3 スポーツドリンクボトル
宮城県／泉祐　東京都／吉野健三郎

㉙バーチャストライカー3 ステッカー
埼玉県／板垣望　大分県／小林稔
広島県／西俊憲　佐賀県／宮澤敏信
福岡県／大串慎一郎　熊本県／下平洋次

㉚海外版メダロットTシャツ
栃木県／野沢聡　香川県／宇藤智貞

㉛テトリスワールド キーホルダー
神奈川県／野島彰二　岐阜県／荒井佳代子
静岡県／末永浩二　三重県／鈴木拓也
静岡県／今井雄一

㉜ファイアーエムブレム紋章の謎 フィギュアセット
北海道／千葉可奈子　鳥取県／田中雄貴
大阪府／田中友理

㉝どうぶつの森+ぬいぐるみ5体セット
秋田県／榊英孝　滋賀県／村崎加苗
福島県／関根晴香

㉞どうぶつの森+シール10枚セット
愛知県／彦坂武　長野県／荒井葉月
長野県／八幡塁

㉟64ドリ+ニンスタ 兄弟誌テレカ
茨城県／新井りえか

㊱ポケモンセット
福岡県／久門美貴子

㊲愛用グッズセット
広島県／濱村千晶

㊳ライトボーイアドバンス
岩手県／澤館豊

㊴マクロスVF-X2声優サイン色紙
広島県／松下優希子

㊵2001年版ゲームキューブ型バッグ
栃木県／髙浜真秀

㊶バンジョーフィギュア+ドンキーコングミニカー
愛知県／丹澤智也

㊷海外版「ポケモンスタジアム」
青森県／田名辺裕貴

㊸アームライトアドバンス
兵庫県／上村宣之

㊹中植先生直筆イラスト+スターフォックスコミック設定
大阪府／井上祐介

（敬称略）

マッスルの花園

（前回までのあらすじ）まだ駆け出しだったマッスルの作ったゲーム記事第1号は、あの筋肉奇ゲー『美食戦隊薔薇野郎』だった！　そして、さらにマッスルの出会った驚愕のタイトルとは…？

マッスル　では、次号もお楽しみに！

岡ちゃんねる　あらすじだけかい！

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 9/5

プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは9月5日(消印有効)**、当選者は10月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	01、44
×悪い例→	1、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、146ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 あなたはカードeに興味がありますか?1つ選んでください。
1.かなり興味がある　2.少しは興味がある
3.あまり興味がない　4.まったく興味がない
5.カードeを知らない

12 あなたがカードeにして出してほしいものがあったら、自由に書いてください。またカードeに対する意見がありましたら、自由に書いてください。

13 現在「スターフォックス」コミック連載中の中植先生に、コミックにして描いてほしいゲームがありましたら、そのタイトルを書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	月刊ファミ通Bros.
14	ちゃお
15	なかよし
16	りぼん
17	コミックボンボン
18	コロコロコミック
19	少年ガンガン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	月刊少年エース
24	学年誌(小学1年生~6年生)
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション/PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない

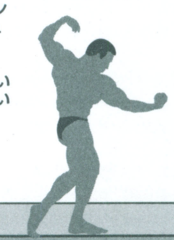


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	スーパーロボット大戦R
02	読者プレゼント	31	風のクロノアG2
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	ロックマン&フォルテ
04	毎月新聞TURBO	33	プロ野球チームをつくろう! アドバンス
05	みすずリンクのNewsDream	34	ニンドリ学園
06	セガの巨匠たち　其の二	35	スターフォックスコミック通信
07	スーパーモンキーボール2	36	ゲームの通信簿
08	エターナルアルカディア レジェンド	37	デス仙人の教えてあ・げ・る
09	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	38	とことんカタンね!
10	スーパーマリオサンシャイン	39	お宝ゲーム古tion
11	星のカービィGBA	40	姫川明(H.N)のゲーム風景論
12	ポケットモンスター　ルビー/サファイア	41	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
13	スターフォックスアドベンチャー	42	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
14	スターフォックス~さらば愛しのファルコ~	43	コマちゃんのウキウキ広告部日記
15	RUNEⅡ	44	編集部コラム
16	バイオハザード2&3&0	45	アキバのソウバ
17	ルパン三世　海に消えた秘宝	46	すすめ!　天任家族
18	スキャンフィッシュ	47	マッスルアンケート&発売スケジュール
19	エッグマニア	48	任天堂の質問箱
20	真・女神転生デビルチルドレン	49	どうぶつの森+村じまんフェスタ
21	エターナルダークネス　招かれた13人	50	ポケモン堂
22	スーパーマリオアドバンス3	51	カプコマニア
23	ロックマン エグゼ3	52	セガ魂
24	メタルガン・スリンガー	53	それゆけ!!　マリオ親衛隊
25	ブラックマトリクスゼロ	54	ドリテクの殿堂
26	レッスルマニアX8	55	先ドリ　新作ソフトFLASH
27	ミスタードリラーエース　ふしぎなパクテリア	56	GC新作ソフトカタログ
28	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! アドバンス	57	付録「特製シール」
29	黄金の太陽　失われし時代		

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ

第74回

★★★

今年の夏はすごい猛暑ですねえ！ でも、この暑さは『マリオサンシャイン』がお似合い！ってわけで、今回の「質問箱」はマリオがらみのことでいっぱいなのだ。また、発売まであと1ヶ月に迫った『スターフォックスADV』の、気になるアノことや、ウェーブバードについても聞いてみました。それでは、任天堂の広報さん、暑さに負けないで、しっかりと回答をお願いします！

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。深夜に帰宅してから、『マリオサンシャイン』をプレイする日々。それでなんとか、シャインが50台に。『フォックス』が出るまでにクリアしたいぞ。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

ハミダシ質問箱

マリオのゲームって一体何本あるのですか？（大阪府・マリオ大好さん）

調べればわかりますよ…。アクション系のマリオシリーズで言えば…1、2、3…。全部で14本くらいですかね。ところで『ルイージマンション』はマリオのゲームに入れてもいいんでしょうか…？（広報）

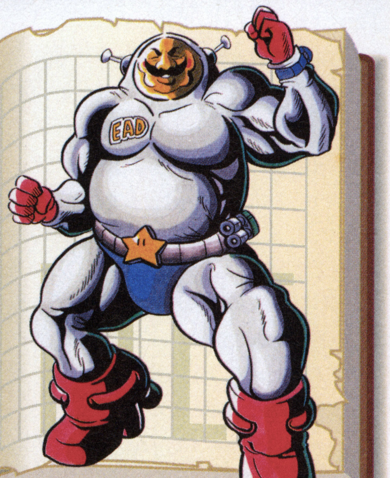
任天堂キャラクターずかん 25

CHARACTER DATA FILE — No.25

Mr.EAD

英名／**Mr.EAD**

ヒゲといい、ベルトのスターといい、どこから見てもマリオなMr.EAD。98年発売の『F-ZERO X』でデビューしたパイロットのひとり。EADは、マリオを生んだ任天堂・情報開発本部の英語表記「EntertainmentAnalysis & Development」の略称が由来。レースに参加した目的が、「デバッグ」というのも笑わせる。現在開発中の『F-ZERO GC』にも登場するか？



こんげつのワンショット

72号でご紹介した草野剛さんのコレクション。右は米国版『スーパーマリオブラザーズ』なんだけど、左の『キャプテンN』は…？

Question 1　今後の任天堂ソフトラインナップ

今年の目玉ソフトを教えてください！

神奈川県・ランバーニさん

A　いっぱいありますよ〜！

たくさんありすぎて困っちゃうくらいなんです（笑）。9月27日発売の『スターフォックスADV』からはじまって、その後の10月に出る『エターナルダークネス』。このソフトはすでにアメリカで発売されましたが、非常に売れ行きが好調なんです。もともと年齢層が高めのソフトなんですが、向こうのユーザーさんは、このようなソフトを求めていたということなんでしょう。その後も、社長の岩田がいつも言ってるように、多彩で粒よりなソフトが続々登場することになっていて、11月には『マリオパーティ4』、12月には『ワリオワールド』と、任天堂から毎月1本以上のソフトが出る予定で、どのソフトも目玉と言えるものだと思います。でも、目玉中の目玉といえば、やっぱり『ゼルダGC』でしょう。質問した人も、きっと『ゼルダGC』と答えてほしいと思ってたんじゃないでしょうか（笑）。『ゼルダGC』は、みなさんが最も期待しているソフトでしょうし、みなさんの期待以上の作品になると、ここでお約束できるくらい、開発は順調に進んでいるんですよ。（広報）

GBアドバンスのほうも、『マリオアドバンス3』（9月20日）、『カービィGBA』（10月）、『ポケモン』（11月21日）、『ゼルダGBA』（12月）と、豪華絢爛超強力ラインナップになってるのだ。

ああ、お金が心配…。

これまでのゼルダシリーズは発売延期が当たり前だったけど、今度は予定通り出そうです

ハミダシ質問箱

海外では「スマブラDX」の大会はやってないのですか？（高知県・水島ふくさん）

聞いていません。でもトイザらスさんでやった大会は大盛況だったようですね。1日で申し込みを締め切ったところがあったようですし、人気のスゴさをあらためて認識しましたね。（広報）

Question 2 これからも楽しみだ

最強のラインナップ以降はどんな戦略なんですか？

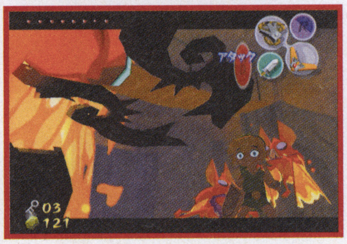
東京都・五十嵐裕さん

A ふふふふふっ（笑）。

任天堂の将来の戦略を、この時点で明かしてしまうのはやっぱりマズイですよね～（笑）。来年以降のことはもちろん考えていますし、その準備も着々と進んでいます。それで、年内もいろんな強力なタイトルが続々登場する予定ですが、サードパーティさんからも、『バイオハザード0』などの期待作が発売されますし、それ以外にも、ナムコさんやセガさん、スクウェアさんらと進めているコラボレーションの企画が、来年以降はどんどん花を開く時期になるものと考えています。それに、先頃発表したように、『ドラクエ』のメインプログラマーだった山名学さんが新会社を設立され、ゲームキューブとGBアドバンス向けのゲームソフトを開発されることになりました。このように、粒選りなソフトが続々と集まってきていますので、あらゆる年齢層の人たちに楽しんでいただける環境になると思ってるんですね。（広報）

山名さんの新会社設立に関しては、毎月新聞（8ページ）で紹介しているので、ここでは触れないけど、多くの才能がどんどん任天堂ハードに集結している模様。「まだオフレコですけど、キューブのゲームを出す予定です」なんてことは、業界のパーティなんかでよく聞こえてくる話（N64のときとは大違い！）。なので、ゲーム機の価値を「将来性」のあるなしで評価するとすれば、間違いなくキューブとGBアドバンスは世界一。これからがホントに楽しみです。

任天堂の広告戦略にも、新しい動きが。これは一般誌に掲載されたもの。いいなあ～



8月中旬から、任天堂の「最強ラインナップ」のテレビCMもスタート（写真はイメージです）

Question 3 スーパーマリオサンシャイン

『サンシャイン』と『マリオ64』ではどっちの制作期間が長いですか？

愛知県・もけしさん

A 『マリオ64』のほうでしょうね。

厳密な開発期間は言えませんが、『マリオ64』のほうが制作期間が長いでしょうね。やっぱり『マリオ64』は初めての3Dアクションゲームでしたし、それまでにないまったく新しいゲームを作るということで、N64の開発とほぼ同時に、実験がスタートしているんです。なので、かなり長期間にわたって開発をしていたと思います。『サンシャイン』のほうは、3Dアクションゲームのノウハウが蓄積されてるなかで開発がスタートしたわけで、そこに新しい遊びをどうやって盛り込んでいけるかということで作ったわけです。だから、あれほどのボリュームがありながらも、短期間で開発できたんですね。（広報）

『マリオ64』が発売された直後に実施した、宮本さんのインタビューを久しぶりに読み返してみた（64ドリーム・1996年11月号）。そこで宮本さんは「プレイヤーの体を動かすことが理想」と語っていたのだ。そうなんだよなあと、激しく納得。ニンドリ編集部では、マリオの落下をくい止めるため、無駄だと知りつつ、体を必死にねじるスタッフの姿を、毎日のように見ていたからだ。思わず体が動いてしまうのは、いいゲームの証。この任天堂の大方針は、何年たっても不変ということなんだね。

『マリオ64』の開発期間がどれくらいだったのか調べようと思って、昔のインタビューを読んだのだけど、どこにも書いていなかったのだ。聞けよ、6年前のサオヘン（ギター持ってるのは学生時代の宮本さんだよ）

Question 4 スーパーマリオサンシャイン

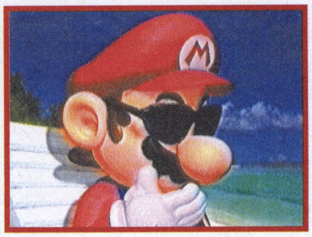
『マリオサンシャイン』の続編は6年くらい出ないの？

徳島県・成人さん

A なんか嫌味に聞こえちゃいますね（笑）。

任天堂のゲームは旬が限られてるわけではないので、いつ遊んでもいいわけですから…。それでも6年はやっぱり長かったですね（笑）。でも、これからは大丈夫でしょう。いま制作中の『ゼルダGC』は、『マリオサンシャイン』と同じ開発システムを使って作ってるんです。それに、『マリオサンシャイン』のマリオのキャラクターモデルを、『マリオパーティ4』で使ったりとか、有効活用することで開発期間を短縮できるようにしているんです。それくらい、キューブでは開発環境が整ってきていますし、ソフトをゼロから作りはじめることはないと思いますので、6年もの長い間、『マリオ』の新作が出ないことは、もうないでしょう。それどころか、基本的なプログラムの時間がいらなくなるわけですから、アイデアを考える時間が増え、今後はもっと面白いゲームが登場する可能性が高くなるでしょうね。（広報）

マリオと言えばオーバーオール。でも今回の『マリオサンシャイン』では、知る人ぞ知る「おまけ」があるように、今後はいろんなウエアを着る機会も増えてきそう。その時代にあった、おしゃれなマリオが登場することに期待しましょう！



『マリオサンシャイン』では、ある条件を満たすとサングラスがかけられるようになる。『マリオストーリー』のCM（写真）でも、サングラスをかけてたよね

Question 5 スーパーマリオサンシャイン

Mの落書きの上のちょんちょんは何ですか？

和歌山県・カズさん

A あの、ちょんちょんですか？（笑）。

ちょっと回答するのに困っちゃいますよねえ。まあ、ただの「M」はマリオを表していて、それにちょんちょんをつけることで、ニセマリオのマークにしているというわけです。でも、こんな回答だと、あまり面白くないですよね（笑）。ところで、このマークをデザインしたのは宮本なんです。マリオ宣伝部員の企画の打ち合わせをしていたところ、いきなり「ニセマリオが跡を残していくんだよ」と言いながら、いろんなMを描きはじめたんです。たぶん、宣伝部員がいろんな活動をするなかで、その落書きも使えるかもしれないと、宮本は考えたのかもしれませんね。それで、目の前でいろんなMの字を描きはじめて、「これかなあ」と言ったのが、ちょんちょんのMのマーク

だったんですね。(広報)

☞ 宮本さんは、中学時代に漫画部を作り、大学では工業デザインを学んでいただけあって、絵はお手のモノ。そんな宮本さんが描いた、昔のゲームのラフスケッチなどを見てみたいのだけど、ほとんど公開されたことがないのだ(ウワサによると、どんどん捨ててるみたい)。このMの文字のアイデアスケッチも、まさか捨てたなんてことは…?

誰にもおなじみの「M」の文字に、ちょんちょんをつけるだけで、これまでにない新しいデザインになっちゃうのだ。さすが宮本さん!

Question 6　スーパーマリオサンシャイン

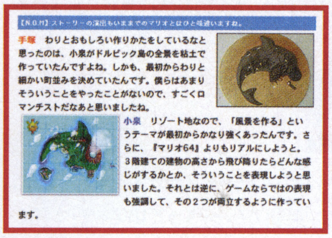
ドルピック島の名前の由来を教えてください。

大阪府・U☆RI☆Oさん

A　やっぱりドルフィンが語源でしょう。

島のカタチはイルカですし、ゲームキューブの開発コードはドルフィンでしたからね。でも、どうしてピックがついてるのかは知りません(笑)。そのドルピック島は今回、開発スタッフが実際に模型を作って、いろんなアイデア出しに使ったようですね。このソフトの発売前に「『マリオサンシャイン』はどんなゲームか」という、開発者から直接説明を受ける機会があって、情報開発本部で実物を見たんですけど、本当によくできてました。ああいうものって、紙に描いてもいいんでしょうけど、実際にジオラマのような模型を作ることで、スタッフ間の意識を共有することができたんでしょうし、それを見ているとアイデアがどんどんわいてくるような効果もあったんでしょうね。それに、今回の『マリオサンシャイン』のステージって広いでしょう。よく、フィールドのことを「箱庭」って言いますけど、今回はそんな感じがしないですよね。とても広々としたフィールド感が出てるのは、そんな模型を作ったことも影響してるのかもしれないですね。(広報)

☞ そのドルピック島の模型、見てみたいよね。ああ、スペースワールドが開かれていれば…(しつこい)。岩田社長! 近い将来に任天堂ゲーム博物館をつくって、そこに展示しましょうよ。だから、お願い、ぜったいに捨てないでくださいね!



【N.O.M】ストーリーの演出もいままでのマリオとはひと味違いますね。

手塚　わりとおもしろい作りかたをしているなと思ったのは、小泉がドルピック島の全景を粘土で作っていたんですよね。しかも、最初からわりと細かい町並みを決めていたんです。僕らはあまりそういうことをやったことがないので、すごくロマンチストだなあと思いましたね。

小泉　リゾート地なので、「風景を作る」というテーマが最初からかなり強くあったんです。さらに、『マリオ64』よりもリアルにしようと。3階建ての建物の高さから飛び降りたらどんな感じがするかとか、そういうことを表現しようと思いました。それとは逆に、ゲームならではの表現も強調して、その2つが両立するように作っています。

任天堂のホームページでは、ドルピック島の模型の写真が公開されてるのだ。ああ、実物を見てみたい

Question 7　スーパーマリオサンシャイン

マリオをキノコ好きにした理由を教えて!

北海道・闇物語さん

A　マリオってキノコ好きでしたっけ?(笑)。

1UPキノコとか、キノコ城とか、キノピオとか、マリオシリーズのなかでキノコは重要な役割をはたしていますけど、キノコ好きかどうかまではわからないですね。もともとマリオが生まれたころは、ゲームはドット絵で描かれていましたので、誰もが一目でわかるような絵にする必要があったんです。それで、マリオのトレードマークとして、大きな鼻とヒゲなどがつくようになったわけですね。キノコが登場するようになったのも、それと同じような意味合いがあったのでしょう。もしそれが、ナシやリンゴだったりすると、色の制限もあったわけで、どっちだか見分けにくいですよね。でも、キノコだと見た瞬間にわかりますし、キノコには不思議な力があって、あれを食べて大きくなるというのは、みんなも納得できる話だと思うんです。地面から生えてくる設定もキノコっぽいですし、それがキャベツだったら、なんか変ですよね(笑)。(広報)

☞ キノコと言えば秋。今では1年中食べられるようになったけど、キノコと言えばやっぱり秋なのだ。で、ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』が発売されたのは、1985年9月13日ということで、やっぱり秋。『マリオ』にキノコが登場するようになったのは、季節モノという意味合いもあった!…なんてことはないでしょう。

ポパイはほうれん草、マリオはキノコでパワーアップ! でも、キノピオは食べられません

Question 8　スーパーマリオサンシャイン

マリオシリーズに登場するヨッシーは同じ種類なんですか?

千葉県・なつきさん

A　今回のヨッシーは違います。

『マリオサンシャイン』に登場するヨッシーは、落書きから生まれたという設定になっているんです。なので、水のなかに落ちてしまうと溶けてしまうわけですね。そのことは、あえてゲームのなかでは説明していないのですが、それは、プレイヤーの想像力にまかせているところがあるんです。「ヨッシーは水に落ちると、どうして溶けちゃうんだろう?」というようなナゾは、友達との話のキッカケにもなるでしょうし、答えを想像するのもゲームプレイの楽しみのひとつだと思うんですね。『マリオサンシャイン』には、そんな楽しみもいっぱいありますので、クリアすることだけを目標にせず、世界観を広げる楽しさも味わってほしいと思いますね。(広報)

☞ 『マリオサンシャイン』って、こまかいところでのグラフィックのこだわりもスゴイと思うのだ。暑さを表現するために陽炎がたってるし、水をまくと、そこにはちゃんと自分の姿が映ってる。また、リアルな波に感動した人も多いと思うけど、あるステージではちゃんと波打ち際までしっかり表現してるのだ。シャインをいっぱい集めるのもいいけど、そんなこだわりの表現もじっくり鑑賞したいゲームなんだよね。

登場する果物のなかで、なぜかドリアンだけは手に持つことができず、蹴っとばすしかないのだ。トゲがあるから? それとも臭いから?

ハミダシ質問箱

『スマブラDX』コンサートの応募はどのくらいきたの?(東京都・まめかすおからさん)

数は発表できないのですが、全国からたくさんの応募をいただきました。もちろん抽選にもれた方もいるので、本当に申し訳ないと思っています。(広報)

ハミダシ質問箱

もう、N64ソフトは出ないのですか？ 大阪府・ラ★パンマンさん

いま、任天堂としてはN64ソフトを発売する予定はありません。開発者としては、ゲームキューブとGBアドバンスという最高のハードでソフトを作りたいという気持ちもあるでしょうし…。（広報）

Question 9　ニンテンドーゲームキューブ

『スターフォックスADV』の魅力を教えてください。

熊本県・ブラックさん

A　これまでも魅力についてお話ししましたが…。

いよいよ発売まであと1ヶ月になりましたね（笑）。このソフトには謎解きがいっぱいあって、バイクに乗ったり、いろんなアクション要素があったりと、たくさんの魅力があるわけですが、恐竜のトリッキー王子と一緒に冒険することも、このゲームのポイントだと思います。このトリッキー王子って、けっこう生意気なんですよ（笑）。ゲームやってると、突然「お腹すいた〜」なんて言い出して、それで何もあげないでポコポコたたいたりすると、ボォ〜って火をふいて、フォックスも「あちゃあちゃ〜！」みたいなことになったり（笑）。でも、トリッキー王子がいないと進めないステージなんかもあって…。もともと『スターフォックス』というゲームは、仲間と一緒に冒険することも特徴のひとつなわけです。今作では、スリッピーやファルコたちといっしょに、実際に冒険するわけじゃないですけど、トリッキーという不思議な恐竜とのやりとりを、ぜひ楽しんでほしいと思っています。（広報）

☞『スターフォックスADV』では、『マリオサンシャイン』とはまた違ったグラフィックのスゴサを味わえるのも、魅力のひとつ。息をのむようなステージの美しさやキャラたちの豊かな表情。さすがはスーパーファミコン時代に『スーパードンキーコング』で「世界最高画質」を実現したレア社の技術だと感心。

フォックスやトリッキーもいいけど、ゲームの最初に登場するクリスタル（左）が、とてもセクシーで魅力的なのだ。いや、ホント

Question 10　ニンテンドーゲームキューブ

『スターフォックスADV』は日本語吹き替えにならないんですか？

長崎県・てんぷるさん

A　吹き替えはできなかったんです…。

だから、今回の『スターフォックスADV』では、登場人物は英語でしゃべっていて、日本語の字幕が出るようになります。これまで、何度かお話ししているように、今作はたいへんなボリュームの大作ソフトで、任天堂との共同作品とはいえ、レア社のあるイギリスで開発してきたわけです。そういった量的な理由、距離的な理由もあって、日本語に吹き替える時間的余裕がなかったというのが正直なところなんです。ただ、今回のゲームの舞台はダイナソープラネットという、これまでにない設定になっていて、そこで登場するのは新しいキャラクターがほとんどなんです。もちろん、フォックスたちの声にこだわりをもっているファンの方も多いと思いますが、これまでとは違う『スターフォックス』の世界を、この作品で楽しんでいただければと思います。実際にイベントなどでプレイされた方に聞いてみると、「英語でしゃべるフォックスもクールでかっこいい」と評判でしたよ。（広報）

☞N64版の『スターフォックス64』を楽しんだ者としては、たとえばスリッピーの「敵シールド分析完了。モニターに表示するよ」というセリフを文字で読んだだけでも、あの独特の声が聞こえてくるから、声優さんの力は偉大だと思うのだ。でも、『ゼルダ』がN64版からキューブ版になることで大きく変わるように、今回の英語でしゃべるフォックスに対しても、別の楽しみ方をしてもいいと思う。それに、シューティングゲームとしての『フォックス』は、ナムコが開発中だし、こちらのほうでは、おなじみの声が聞けるようになると思うよ（たぶん…）。

セリフは英語でも、おなじみの「♪ジャンジャンジャンジャジャジャジャーン」というフォックスのテーマソングが流れると、とても懐かしい気持ちになれるのだ

Question 11　ニンテンドーゲームキューブ

『エターナルダークネス』について教えてください！

神奈川県・最近太ったナオミさん

A　見たとおり大人向きのソフトですね。

ゲーム的に言うと、とてもよくできたストーリーと重厚なグラフィックがウリのソフトですね。それで、ゲームをはじめた最初のうちは、「これって、どんな話？」って思うぐらい、とても不可解なんです（笑）。でも、戸惑いながらも、いろんなキャラクターのストーリーを徐々に進めていくことによって、少しずつ世界観がわかってきて、ズボッとハマってしまうようなゲームなんですね。しかも、「サニティメーター」という、これまでにないゲームシステムを採用しています。ゾンビが出てきたり、あるいは敵と戦っている間に、主人公の精神状態が狂気に犯されてしまって、プレイヤーは実際に画面上で幻覚を見るようになるんです。たとえば画面が斜めになったりとか、あるいは恐ろしい声が聞こえてきたりとか…。怖いですね…。そんな、これまでにない新しいシステムを取り入れているゲームなので、小さいお子さんが間違ってプレイすることのないように、任天堂としても、その点は充分に配慮して販売したいと思ってます。逆に大人の志向にはピッタシで、面白い長編小説を読んでいるかのような感覚を味わっていただけるでしょうね。企画部でも開発中のソフトを触っているんですが、プレイすればするほど、「すごい面白いです」と言う人が多いんですよ。（広報）

☞「サニティメーター」のサニティ（sanity）とは、「正気の」という意味。つまり、このメーターが下がってくると、プレイヤー自身の正気度が下がって、狂気になるということ？ 夜、ひとりでプレイするのはちょっとヤバイかも？

Question 12　ニンテンドーゲームキューブ

メモリーカード251に『森+』の村を2つ以上作ることができますか？

埼玉県・桜花さん

A　できないようにしています。

ユーザーさんにとって、『どうぶつの森+』で作った村はかけがえのないものだと思うんです。メモリ

ーカード251を使えば、もちろん容量的にもうひとつの村を作ることは可能です。でもあえて、ひとつのメモリーカードに、ひとつの村しかできないようにしているんです。もともと、N64版でも「1本のカセットのなかに、1つの村があることが重要」と、プロデューサーの手塚も言ってましたよね。メモリーカードは、見た目は小さくて軽いですが、そのなかに自分だけの大切な思い出がぎっしり詰まっていることが、とても重要なことだと思うんですね。(広報)

☞ 夏休みの期間中、「たいそうラジオ」をゲットするために、早起きしてラジオ体操に参加していた読者さんも多かったんでしょうね。このゲームはクリアすることが目的でないだけに、みんなで『どうぶつの森+』を楽しむ方法が、まだまだありそう。「こんなイベント、やりましょうよ!」なんてアイデアあったら、ぜひニンドリの「村じまんフェスタ」係まで送ってくださいね。

サオヘンのパソコンの上には、たぬきちさんのガシャポンフィギュアが(エポック社・200円)。すごくよくできてるので、とたけけをゲットできるまではチャレンジするつもり

Question 13　ニンテンドーゲームキューブ

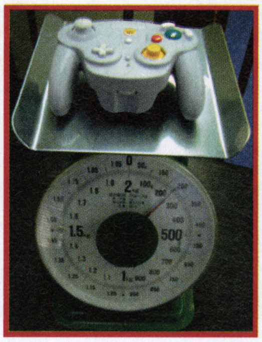
ウェーブバードの発売はまだですか?

兵庫県・後藤幸也さん

A　まだ発売は決まっていません。

やっぱり無線コントローラという性格上、多人数で遊べるソフトが出るのを待ってから、発売したほうがいいだろうという判断もあるでしょうし…。どのソフトのタイミングかは言えませんけど(笑)、でも、おそらく年内には発売できるでしょう。「電池はどのくらいもつの?」という質問もあるようですが、単3のマンガン電池2本が最初から入る予定で、この場合、連続送信しても50時間以上はもつようですね。また、アルカリ乾電池だと、100時間以上ももつようです。ですから、ゲームをやってる最中に電池が切れて、「ああ、やられちゃったあ」というようなことは、あまりないでしょうね。(広報)

☞ 確かに便利です、ウェーブバード。ニンドリ編集部では、アメリカから取り寄せて使ってるんだけど、無線だからプレイヤーの前を横切っても平気だし、明後日の方向にコントローラを向けてもプレイ可能。おまけにコードがないので、収納もとっても楽。いいことずくめのウェーブバードなんだけど、振動機能がついていないのが、玉にキズかな?



ウエーブバードの重さを測ってみたのだ。約235グラム。通常のコントローラ(コード含む)が255グラムだから、それより軽いのだよ

Question 14　ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブを修理に出したら何日で戻ってきますか?

長崎県・デブマリオさん

A　明確に何日とは言えないんです。

早ければ1週間程度で戻ってくることもあれば、長い場合は1ヶ月くらいかかってしまうこともあるんですね。お盆など、任天堂が休みに入っていると、当然時間はかかりますし、故障の度合いによっても修理の時間は変わってくるわけです。それで、もし「キューブのソフトが遊べない。故障かな?」ということになったら、いくつか確認してほしいことがあります。まず、電源が入るかどうか。ちゃんと接続しているのに、キューブのパワーランプがつかないときは、おそらくACアダプターが壊れてる可能性があります。その次は、パワーランプがついてるけど、ゲームがプレイできない場合。この時は、本体が故障してるか、ソフトにキズがついているかの、どちらかになります。こんなときは、別のソフトを入れて、それでも動かないという場合は、任天堂に送ってもらうといいでしょうね。その時にお願いしたいのは、ソフトも一緒に送ってほしいということです。仮に、複数のソフトで試してみて、それでも動かない場合でも、全部にキズが入ってることもあるわけです。いずれにしても、おかしいと思ったら、取扱い説明書に載っている「お客様相談窓口」に電話していただくといいでしょうね。(広報)

☞ ゲームキューブに限らず、任天堂製品の修理の出し方は3通りある。まず、任天堂のサービスセンターに直接持ち込む方法。この場合、いろんなことを直接相談できるメリットがあるけれど、土日と祝日はお休みだし、近所にサービスセンターがなければムリ。そこで直接サービスセンターに送る方法もあるけど、この場合は送料がかかってしまう。そこで、買ったお店に持ち込むやりかたもあるというわけ。修理に出すときは、読者のみなさんがベストと思える方法を選んでね。

ゲームキューブは丈夫にできてるようで、意外とナイーブな精密機械なのだ。修理に出さなくてもいいよう、大切に使ってね

ハミダシニュース
GCにソフト入れっぱなしは故障の原因に?(神奈川県・緋城焔さん)
そんなことはないでしょう。ただ、ソフトは遊び終わったらケースに戻すという習慣をつけていただいたほうが、長く遊んでいただくためにもいいでしょうね。(広報)

「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

埼玉県の茉莉花さんが送ってくれたヨッシー&手塚さん。あんまり似すぎてるので笑っちゃいました。『マリアド3』の発売が楽しみです

村じまんフェスタに集まった、400を越える作品を大紹介!!

広めよう『森+』の輪 Vol.3

応募作紹介！

おうぼさくしょうかい

ファミコン家具100名プレゼントに応募してくれた400以上の作品のなかから、とてもスバラシイ村を大紹介!

優秀賞　東京都／星野柳城さん

楽しいアイディア満載

スーパーファミコンの『マリオペイント』を利用して、楽しく編集したビデオを作ってくれました。ショートコント仕立のストーリーになっているものもあって、とっても面白い!!『どうぶつの森+』のちょっと変わった楽しみ方を教えてくれた作品です。

↑自分の村の紹介ビデオを、『マリオペイント』を使って作成。こんな風に始まります

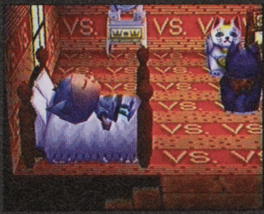
↑部屋じまんなど、それぞれの紹介の前には、自作のタイトル画面が挿入されているのだ

↑これが「うちゅうのへや」。壁紙だけ、あえて自作のものを使っているのがかわいいね

まねきねこVS.まねきねこ

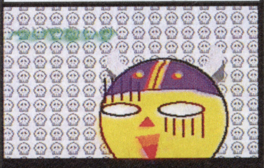
↑大変だ! まねきねこがケンカだ~! ってことで、あたふたとする男の子

↑5分後。どうすることもできず。10分後には鏡をのぞいてみたりして



↑1時間後。とうとう寝ちゃいました…

ついてない日



↑歩くたびに落とし穴に…。次々に連続で落とし穴にハマリまくります

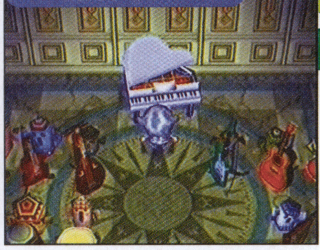
↑ちくしょー、落とし穴なんて掘り返してやる! と思ったら全部ながぐつ!?

↑家の家具までなんだかブルーな気分…

うみのへや

↑水族館風にしたというよりは、お魚が泳いでいる海の中をイメージしたという感じだね

おんがくかい



↑楽器の前にハニワを置いて、まるで音楽会のよう。楽器とハニワの動きがマッチしてます

おまけ

なんでやねん!! 自分のふだんのお部屋紹介は「おまけ」なんだって…。

←一番最後に入っていた「おまけ」。ふだんの部屋もグレイトなセンスです

↑ゆかと壁紙はドット絵のマリオ。2Fはファミコンがずらりとならんだ任天堂ルーム

↑1階は、ロイヤルな家具を中心に、和風の家具がアクセントに置いてあります

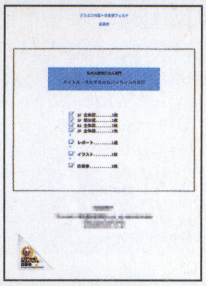
↑地下は…みごとな倉庫!!「ひばいひん」がぎっしりと整頓(!?)されてます…

©Nintendo 2001

ニンドリ賞　東京都／hushさん

夢がある美しい部屋

「考古学者のおジイちゃんの部屋」というコンセプトのもと、自分の部屋に物語性を持たせた作品。かつてはおジイちゃんが"住んでいた"部屋に、おジイちゃん亡き後、孫が暮らしているという設定。古く歴史のある部屋には、かつて少年だったおジイちゃんのロマンが詰まっています。

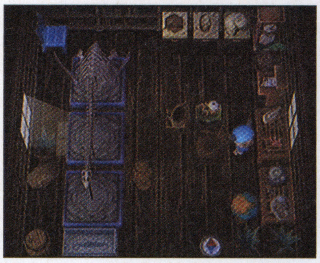


←「お部屋レポート」も送ってくれました。大学の課題レポートみたいです

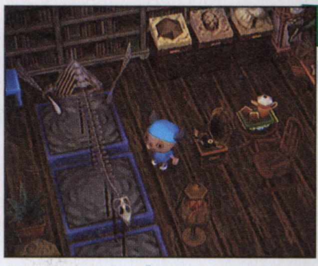
↑レポートと一緒にイメージイラストも送ってくれました。部屋の雰囲気が伝わってきます

hushさんの解説

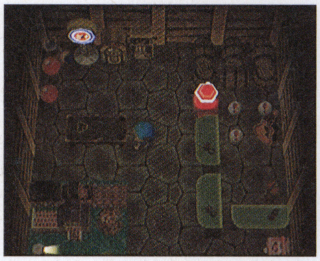
N64版『どうぶつの森』とGC版『どうぶつの森+』は時間を隔ててリンクしています。N64版がおジイちゃんの代、GC版が孫の代の村です。N64版の村には、未鑑定の化石がしまってあるなど、学者への夢を抱いていた、少年だった頃のおジイちゃんの部屋（海と空が好きな男の子の部屋）が遺っています。



↑おジイちゃんは海洋考古学者。学者なので、壁には本がぎっしり。海の生き物の化石、フタバスズキリュウやアンモナイトが置かれている



↑ちくおんきからは「けけマリア」が流れ、おじいちゃんの古時計（アンティークなとけい）が動いています。オウムは親友だったとか



↑地下室はバー。酒樽が並んでいるところを見ると、おジイちゃんは結構なサケのみだった？

↑2階はシックな家具をシンプルに配置されていて、落ち着いたプライベートルーム風だ

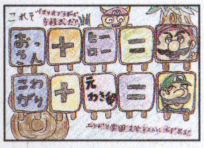
優秀賞　新潟県／まりお。さん

『森』な風景を撮影して、森ラブ度じまんに応募してくれた作品。カッペイが乗っていそうなボートと、遠くに見える「どうぶつの島」の写真です。なんだかホントにカッペイが出てきそうだね。

森と島の風景が最高！

↑GBアドバンスをつないでいないときは、船を陸に揚げて休んでいるのかな

←夕陽の海の向こうには「どうぶつの島」が。静かできれいな風景です



↑看板じまんにも、イラストで応募しれくれました。マリオ＆ルイージの看板だね

優秀賞　愛知県／齋藤友也さん

あの街が「どうぶつの村」に出現!!『MOTHER 2』に登場する街、オネットを看板に描いた作品。大好きな『MOTHER』シリーズの復活を願って、4人の合作で描きあげたそうです。

復活の願いをこめて！

←ピッタリと合う色が含まれたパレットがなく、かわりの色を考えるのに苦労したとか。下の道路部分がパレット11で残りはパレット10を使用したそうです

村じまんフェスタ　入賞者の皆さまへ

村じまんフェスタに入賞した方にファミコン家具入りのメモリーカードをお送りしましたが、家具の手に入れ方が分からないというお問い合わせをいただきましたので、やり方を下に記載いたします。最優秀賞、ニンドリ賞の方は、申し訳ありませんがプレゼントの発送までもうしばらくお待ち下さい。

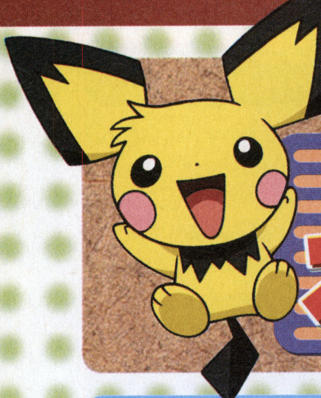
①ふだん使っているメモリーカードでゲームを始める。
②ファミコン家具入りのデータが入ったメモリーカードを、空いているスロット2に差し込む。
③その状態でハニワに話しかけ「セーブして続ける」を選択すると、ゲーム再開時に手紙（ファミコン家具はプレゼントとしてつけられています）がポストに家具が届きます。

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 緑

NO.00003

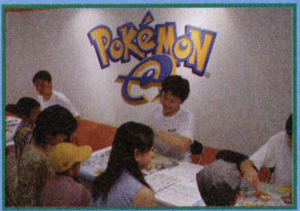


今回は我がトランセルJr.が初挑戦した「ポケモンハッピーアドベンチャーラリー2002」の話題を拡大版でおとどけ。身内ネタな雰囲気もありますが読んでくれたらうれしいです…。

レポート 「ポケモンハッピーアドベンチャーラリー2002」親子で初体験

8月3日～16日まで行われていた「ポケモンハッピーアドベンチャーラリー2002」に、ニンドリ初登場のトランセルJr.（2歳）とともに挑戦してきました。普段はなかなか家に帰れない私ですが、こんなときこそパパのポイントを上げておかないと…。東京駅を出発し、ゴールまでの約3時間、ラリーのルートを振り返るとともに、各会場で行われていた、楽しいイベントを紹介していきますね。

種市家ラリールート



⬅⬆スタート地点の東京駅では、『ルビー・サファイア』の体験コーナーやポケモンカードのティーチングも実施

➡唯一の駅郊外の会場。最初に東京駅周辺で2ポイント稼げたのでテンションも上がります

プチ日記 気温33℃…

ポケモンセンターへの往復で、すでにJr.は「だっこ」を要求。さすがにこの炎天下では「仕事だからダメ！」とは言えませんでした…。

⬅トミーのおもちゃとポケモンが融合。Jr.はプラレールに釘付けでなかなか出発してくれません…

プラレールに夢中！ 約20分のタイムロスに…

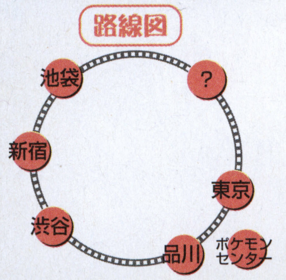
プチ日記 ゴール地図ゲット

品川駅で、いきなりゴール周辺の地図をゲット。目に付くヒントは「不忍改札」。でも東京に詳しくない人だったら、難しいかもね。

⬆⬅渋谷駅はポケモン巨大パネルが、新宿駅にはこれまでのポケモン映画がすべてわかるムービー館が、池袋駅にはANA'Sのピカ夏ブースが出展されていた

残るスタンプはあと1つに！

6枚の「ポケモンカードe」を集めるラリー



6ヵ所のポケモン会場とアドベンチャーコーナーをまわり、6枚のポケモンカードeと、ゴールのヒントをもらうのが目的。ラリーの順番は各自自由。ヒントを集めてゴールすれば、特製サイフがもらえるのだ。

地図の謎を解きゴール駅へ！

ヒントの地図を頼りに上野駅に到着。改札を出るとゴールが見えて思わずJr.がダッシュ、もちろん私はフラフラで、最後のスタンプを押してもらいゴール。計7個のスタンプがそろい今回のポケモンスタンプラリーは終了しました。

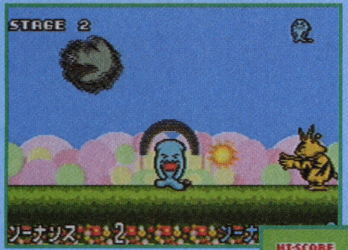
⬆集めたカードをカードeリーダーで確認

©2001,2002 Pokémon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2002 Pokémon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc.　Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

ポケモンカード 拡張パック第4弾「裂けた大地」発売

ポケモンカードeの拡張パック第4弾「裂けた大地」が、8月23日から発売。もちろんカードeリーダーを使ったアプリにも注目だ。

⬅メインイラストにも使われているホウオウのカード



コードを読み込んでミニゲームが起動

⬇⬅カードeの最大の特徴は、カードにプリントされたコードを、カードeリーダーで読ませることで、さまざまなアプリが起動する点。今回も新作ミニゲームを多数収録

こんなアプリも登場

「がまんだソーナンス」「ミュージックをとめないで」などのミニゲームのほかにも、おなじみの「アクションQ」や「ブロック崩れ」も登場。

不定期連載 みやげ話と戦利品 ポケモンラリー編

いやー、正直この「ポケモンラリー」、もっと楽に終わるかとナメてました。やっぱりJr.が一緒だと途中でご飯も食べるし、ずっとおとなしいわけじゃないし、疲れて歩けなくもなるし…。基本的に取材だったので、行く前に「がんばって歩いてね」と約束してくれたけど、ほとんどだっこ状態でした（無理やり歩かせることもなく、素直にだっこしてあげた私は相当甘いということでしょうか？）。Jr.的には大好きな電車にパパとたくさん乗れたことと、ほとんどマニアの域に入りつつあるプラレールを見れたことで大満足だったらしいです。入稿の真っ最中でしたが、親子でいい思い出ができた感じです。

⬆⬅移動はこのポケモン一色の山手線で。車内の液晶テレビも、ポケモン映画の予告でした。下はゴール後のショット。疲れきった私の顔がすべてを物語っています

⬅クリアのバッグは、私が力任せに開けたせいで、ボタンが破損してしまいました

⬅集めたポケモンカードeはすべてオリジナル。きっとJr.に渡したら確実に3日で紛失…

⬅Jr.が唯一知っている「ピカチュウ」がプリントされているので、大事にしています

月2回刊 ポケモンセンターだより

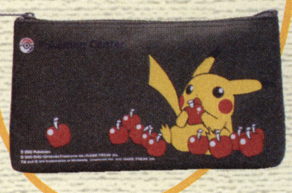
●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

新しいタッチのピカチュウがトレードマーク

ピカチュウを題材にしたオリジナルシリーズはどれも好評だが、今回の「ある日のピカチュウ」もいつもと違うタッチで描かれたピカチュウのイラストがポイント。「いただきます」「なんのゆめ？」「かけっこ」「あそぼうよ！」などいろんなピカチュウがいるぞ。

いただきます　ペンケース

イラストは、おいしそうにリンゴを食べているピカチュウ。厚手のナイロン製で、内側はビニール加工された丈夫なペンケースだ。



⬆カラーはモス・グリーン。価格は580円

かけっこ　ペンケース

透明のビニール製のペンケースで、チャックが2つあるので機能的。今にも飛び出してきそうな、ピカチュウのイラスト付き。

⬆中がとても見やすいぞ。価格は1200円

迷彩柄を意識した「わかるかな？」シリーズ登場

一見迷彩柄かと思いきや、よく見るとポケモンがいっぱい隠れている「ポケモンわかるかな？」シリーズ。今回はバッグ類が4種類発売になったのだ。

⬅グリーンを基調にしているので、パッと見は迷彩色のよう

ヒップバッグ

⬅肩からかけてもOKだ。価格は2300円

リュックサック

⬅左右のポケットにはGBAを！　価格は2900円

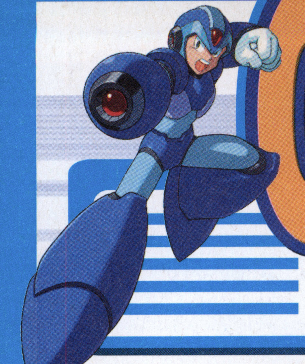
ネックウォレット

⬆首から下げられるお財布。価格は980円

ミニショルダー

⬆ちょっとしたお出かけに。価格は1200円

©Nintendo･Creatures･GAME FREAK･TV Tokyo･ShoPro･JR Kikaku©Pokémon©2002 ピカチュウプロジェクト



CAPCOMANIA

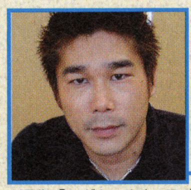
カプコマニア

VOL3. カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

教えて!萩原さん

アドバンスやキューブのソフトを次々と送り出してくるカプコン。そんなカプコンへの質問を萩原さんに直撃!



カプコン広告宣伝部 東京宣伝チーム長 萩原 良輔さん

↑通称「ハギちゃん」。アブラギッシュな30歳。あふれる情熱でモリモリ仕事をこなす独身貴族

Question.1

『バイオ0』の予約が始まりましたが、予約状況はどうですか?

Answer

好調です! 具体的な数量は今のところ把握できてないんですけれど、どんどんのびてるようですね。今、『biohazard』を買っていただくか『biohazard 0』を予約していただくと、『bio 0』の体験版がもらえるというキャンペーンをやっているんです(注:体験版がもらえるのはキャンペーンをしている店舗か通販サイト「e-CAPCOM」のみ。数量には限りがあります)。体験版をプレイしていただいた方からは、早くも、好評の声をいただいてますし、うれしい限りです。全ての人に体験版をお配りできないのが心苦しいのですが、数量限定ですので、まだ手に入れてない人はぜひとも急いで手に入れて体験して欲しいです。

Question.2

『ストリートファイターZERO3 ↑』の発売はいつでしょう…?

Answer

9月27日に決定いたしました!! 発表してからずいぶんとお待たせして、本当に申し訳ありません! いろいろと事情がありまして、ここまで発売が延びてしまいましたが、ゲームセンターの興奮をそのままGBアドバンスに持ち込んだような出来のいいソフトを作ることができました。『ZERO 3 ↑』としては、初の移植ですので、アーケード版には登場されなかったキャラクターも追加されてます。キューブでは『カプエス2 EO』も発売されていることですし、ぜひカプコンの対戦格闘を堪能してみてください!

Question.3

カプコンという社名の由来を教えてください!

Answer

「カプセルコンピューター」の略です。電子ゲーム機の開発と販売を目的とした、今のカプコンの前身となった会社を1979年に設立しました。そして、83年にカプセルコンピューターという社名で、開発第1号機となるメダルゲーム『リトルリーグ』を製造販売したんです。84年には、アーケード用ソフト第1弾として『バルガス』の開発、販売を行いまして、85年から家庭用ゲームソフトの開発をするようになりました。現在の社名に正式に変更したのは89年のことなんです。

Question.4

ゲーム開発は、全て本拠地の大阪でやっているんですか? 社内の雰囲気はどんな感じですか?

Answer

ほぼ大阪です。東京にもあるんですが、ほとんどは大阪ですね。大阪には本社ビルと開発ビルがあって、そこで作ってます。社内の雰囲気は明るいですよ。みんなハツラツとしてますし。でも開発者たちは、ピリっとしたオーラを持ってますね。自分たちの作るゲームにこだわりがあって、どこにも負けない、いいゲームを作ってこうという姿勢がありますから。しっかりとしたプロ意識を持ったクリエーターばかりなので、楽しい雰囲気でありながらもオーラは感じますよ。開発現場にはおもちゃが置いてあったりとか、マンガが山積みだったりとかして、子供部屋みたいな楽しげな雰囲気なんですが、開発スタッフ自身は、まぎれもないプロ集団ですからね。でも、ぶっちゃけ、楽しい会社ですよ(笑)。

Question.5

『ゼルダGBA』や『ミッキーの不思議な鏡』とか、最近、任天堂とのコラボレーションが多い?

Answer

そうですね。昔からいろいろな会社とコラボレーションはさせていただいてはいるんですけれど…。今までカプコンがやってきたことを評価していただいたり、こちらのほうからやらせてくださいと言うこともありますし、コラボにいたるパターンはいろいろありますよ。『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』(GBC版)なんかは、うちの岡本(常務取締役開発本部長の岡本吉起氏。カプコンの看板クリエーターのひとり)のほうから、任天堂さんにやらせて欲しいと言ったと聞いてます。今も『ゼルダGBA』を作らせていただいてますから、その辺の話は本人に聞いたほうがいいでしょう。(次号の特集では岡本さんのロングインタビューを予定しています)

Question.6

任天堂ハードのゲームで、未発表だけど開発中のタイトルはありますか?

Answer

ありますよ! しかもたくさん! ここで具体的なことを言う訳にはいかないんですけれど…。以前、三上(第四開発部 部長。『バイオ』の生みの親、三上真司さん)のインタビュー(本誌2001年6月号で掲載)をしていただいたときに、2つのゲームキューブ開発ラインが動いている(『バイオ2』『デビルメイクライ』ディレクターの神谷氏と『バイオ:コードベロニカ』ディレクターの加藤氏がそれぞれ開発中)という話をさせていただきましたけれど、それよりも全然多いですよ。今年中には発表したいと思ってるんですけれど…発表の日は近い!! (笑) 楽しみに待っていてください!

Question.7

9月21、22日の東京ゲームショウでは、どんなソフトを出展するんですか?

Answer

まだ具体的に固まってないところもあるんですが、『bio 0』はもちろん『逆転裁判 2』も出展します。詳しい情報は、次号(Vol.75/9月6日発売)のこのコーナーでもご紹介できると思いますので楽しみにしていてください。来てくれた方には、必ず満足していただけるような、びっくりしてもらえるような、盛りだくさんの内容のものを出展できると思いますよ。

お便りのあて先

カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

ROCKMANIA

今年で生誕15周年を迎えたロックマン。このコーナーでは、ロックマン関連のキャンペーン情報など、最新ニュースをお伝えします!

『ロックマン エグゼ2』ネットバトルツアー2002情報

『エグゼ 3』の発売を前に、ますます盛り上がっている『エグゼ2』。「ネットバトルツアー2002」も、いよいよ全国各地へ!（バトル大会とチップデータの受付は〆切となりました。当日見学はできます。）

開催場所と日時

●九州地区／日程：8月24日（土）／場所：ジャスコ佐賀大和店 ●東北地区／日程：8月31日（土）／場所：イトーヨーカドー仙台泉店 ●北海道地区／日程：9月8日（日）場所：イトーヨーカドー屯田店

お問い合わせ先／ロックマン エグゼ ネットバトルツアー2002事務局
03-5330-3377（平日13：00～18：00まで）

ロックマン15thアニバーサリーキャンペーン

8月31日から、全国TOYOTAカローラ店（限定200店）に、発売されたばかりのGBA版『ロックマン&フォルテ』のフリープレイコーナーが設置されるぞ。『エグゼ 2』の通信対戦コーナーもあるので、ホームページなどで実施店をチェックして遊びに行ってみよう!

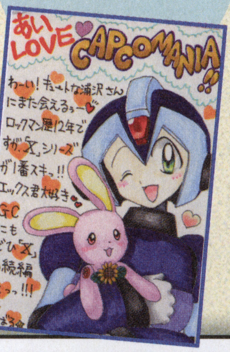
お問い合わせ先／ロックマン15thアニバーサリーキャンペーン事務局
06-6268-6915（平日15：00～20：00まで）
[http://www.capcom.co.jp/event/rockman15th/]

カプイラマニア

➡『コード：ベロニカ』のアレクシア。『ベロニカ』のキューブ版はいつごろ遊べるんだろうね
山梨県／如月 恵さん

⬅ゲームの『エグゼ』はまだ未プレイなんだとか。ぜひプレイしてみよう!
大阪府／神堂 雅さん

➡発売されたばかりの『ロックマン&フォルテ』。やりごたえバッチリだぞ
秋田県／柴田祐依子さん



➡浦沢さんの誌面復活を喜んでくれてます。今後もガンバってもらいましょー
三重県／咲野すばるさん

e－カプコマニア

ソフトやグッズ、CDもオンラインでGET! カプコンのオフィシャル通販サイト e-CAPCOM [www://e-capcom.com/]の商品を紹介!

ナビゲーター｜e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回のオススメ商品はバイオハザードグッズ。今回紹介したグローブ以外にも、カッコイイTシャツなどたくさん揃えています。また、「バイオハザード 0」の予約も開始しています! ぜひ遊びに来てね!

S.T.A.R.S.隊員仕様のグローブ

商品名：バイオハザード S.T.A.R.S.
　　　　グローブ（M・L）
価格：5800円（税別）

S.T.A.R.S.をイメージしたグローブが登場! 発汗性が良く、てのひら部分は滑り止めが付いています。サイズはMとL。Mサイズは女性の手にもフィットします!

体験版付キャンペーン実施中!

GC「バイオハザード 0」予約開始!

今e-CAPCOMで「バイオハザード 0」を予約して頂いた方、またはGC版「バイオハザード」を購入された方に「バイオ0」の体験版をお送りしております! ぜひこのキャンペーン期間をお見逃しなく!

（※体験版が無くなり次第終了となります。）

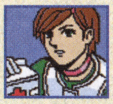
ケータイ マニアックス

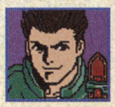
携帯電話でカプコンのゲームが楽しめる!! 今回はi-モードのサイト「カプコンパーク」の中から1つのゲームをピックアップして紹介!

i-mode ゲーム『BIOHAZARD i SURVIVOR』

プレイヤーはS.T.A.R.S.の一員となり、チームを指揮。様々な謎を解きながら、街にうごめくゾンビを制圧しよう。銃などの隠された武器を探し出し、アイテム合成で強力な武器を作って生き延びるのだ。

おなじみのメンバーも多数登場! 『バイオ』キミは生き残れるか!?





「火薬だけ持っていても仕方がないわね。
その隊員はカプコンチームに話し掛けてきた。

「これと火薬でその邪魔物は排除できるはず、よかったら使って。」
隊員は小さな箱を手渡した。

1次へ

⬅おなじみのジルが登場。何かアイテムをくれたようだ

[遠]距離戦闘にゾンビの群れBが現れた！！

ゾンビ警官×2
マッドドッグ×2

[遠]距離戦闘

遠距離からすべての距離で注意が必要だ！！

作戦は？

攻撃する

攻撃する
防御する
応援を呼ぶ

（POWER:残3）

NORMAL
POWER！

※POWERを押すとコマンドの能力がアップ。

⬅ゾンビとの戦闘。応援を呼んで他のプレイヤーと一緒に、協力して戦うこともできるのだ

アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム2⇨アドベンチャー⇨バイオハザード i
料金：月額300円（別途パケット通信料金がかかります。）※携帯電話の機種によっては対応していない場合もあります。あらかじめご了承下さい。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（たま）（仮称）

「セガホットライン」宛てのおたよりがたまってきたので、次号あたり、そろそろセガを直撃しようかな、と考え中（遅すぎ!?）。イラストでの質問も待ってます!!

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカク No.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

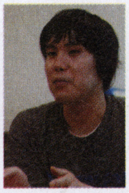
セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお相手は ヒットメーカー

『スーパーモンキーボール2』のパーティゲームで、セガの各開発スタジオと対戦していくというこのコーナー。今回のお相手は、『クレイジータクシー』を生んだヒットメーカー。目下2連敗中の編集部代表、今回はいかに!?

笹原拓さん



西村健作さん

←お2人ともヒットメーカーの広報企画室でパブリシティを担当。笹原さんは広報企画室室長で、E3では小口社長と一緒にNOAのパーティ会場に顔を出していたのだ

今回のお題となるパーティゲームは・・・ **モンキーフットサル**

ゲームの紹介はp23へ

簡単操作でテンポのいいフットサル

2人同時プレイで楽しめる、5vs5のフットサル。操作は本当に簡単で、誰でもすぐに白熱の試合展開が楽しめるのだ。

↑おサルたちがフィールドを駆け（転がり？）回り熱戦が展開

↑→ゴールを決めたらパフォーマンス

試合形式は前後半2分間で設定。まずは1人ずつ順番に対戦し、それで勝負がつかなければ、3試合目を前後半交代でプレイ、というルールで開始。

①ヒット笹原さん1－0ニンドリ 高島副編

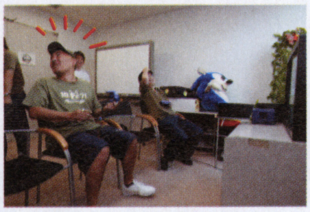
高島が前半まさかのオウンゴール。そのまま両者得点できず終了。

②ヒット西村さん3-5ニンドリ ケイ大佐

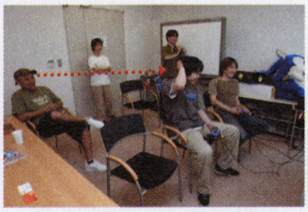
ともに攻め中心のチーム編成で臨んだためか、ゴール合計8点の乱戦に。ケイ大佐が勝利し最終戦につなぐ。

③ヒットチーム3-2ニンドリチーム

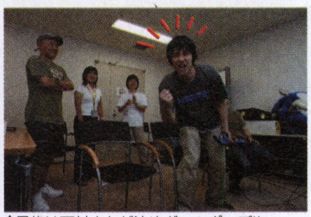
前半高島が得点しリードするものの、ヒット西村さんがここぞという強さを見せて逆転。ケイ大佐が残り10秒で1点を返したものの、及ばず･･･。



↑1戦目、笹原さん、タナボタとはいえまず勝利。0点というのはめずらしい…



↑2戦目はケイ大佐が落ち着いた試合運びで勝利を決める。笹原さんの目が険しく…!?



↑最後は西村さんが決めガッツポーズ!!

勝ったヒットメーカーからのリクエストは「クレタク特製シール」。クレタクならではの個性的なシール案を考え、掲載することになりました。それにしても、3連敗とは…（泣）。

キカク No.2 セガへの疑問やお願い、意見など

セガホットライン

この企画では、読者のみなさんからセガへの質問やお願い、意見などを募集中。寄せられたおたよりをもとに、編集部がセガに直撃取材、回答をゲットします。ハガキに住所、氏名（ペンネーム）、年齢と、質問内容などを書いて、P180のあて先に「セガたま」係まで。右のような内容も大歓迎!!

➡静岡県／秋野りんさん　今回のインタビューに登場した名越さんへの応援メッセージが

 ©AMUSEMENT VISION／SEGA 2001,2002

セガ開発スタジオ
現場インタビュー③

ヒットメーカー

対戦後、気を取り直して笹原さんと西村さんにいろいろお話をうかがいました。

――ほかのセガ開発スタジオと比べて、ヒットメーカーのカラーは？

ヒットメーカー（以下ヒット） 月並みですが「明るい」こと。みんなが常に楽しいことをしたがっていて、それが素直にできる会社。小口社長からしてそうなんですが、あまり最初の段階から、「これはダメ」みたいなことを言わないんですよ。会社組織として動くと、おのずとカラーが定着しますよね。でもうちはわりと、しばられずなんでもアリの環境なので。ソフトのラインナップにも、それが出ているんだと思います。それからゲームじゃないんですが、セガアミューズメントと共同で渋谷GIGO5Fで「Bee」というダーツバーを運営しているんです。

――ダーツを楽しみながら、お酒も飲めるお店…と考えていいんですか？

ヒットメーカー ええ。小口がダーツ好きだったこともあって、「ビデオゲーム以外のことをやってみようか」といった感じに。オトナの雰囲気のお店で、セガのロゴはどこにもナシ。ダーツバーとしては、たぶん都内で最大規模ですね。

――会社内にもダーツがあるとか？

ヒット 社長室や会議室にダーツの筐体がありますよ。30～40人はマイダーツを持っているんじゃないかな。ほかにもビンゴやスロットマシンとか…。社内には、遊び道具がいっぱいあるんですよ。

清野さん（P13を見てね） ヒットメーカーに行くと、何かこう、空気が軽い感じがするんですよね（笑）。ピリピリした雰囲気とかあまり感じさせない。

ヒット わりといつも肩に力が入っていないですよ。小口が本当に遊びが好きで、楽しいことならなんでも手を出して、そ

↑ヒットメーカーの会議室にある本格的なダーツ。仕事のために購入したそうですが、数十万はするそう

↑こちらはなんと社長室にあるスロットマシン。こんな本場のアメリカンアーケードがいっぱいあるとか

↑ピンボールが3台も並んでいるここも社長室なんです

れをゲームに生かすという。自分たちで言うのもなんですが、ある種天才的なところはありますね。

――小口社長はゲームもかなりプレイされる方とお聞きしているんですが。

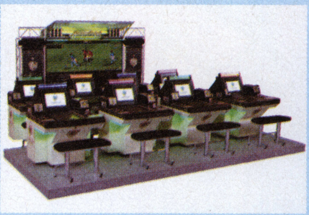
ヒット そうですね。最近はPS2の『ぼくのなつやすみ2』とか…。キューブは『どうぶつの森＋』にかなりハマってましたね。N64版は都内で買えなくて、沖縄出身のスタッフに、沖縄で買って送ってもらったんですよ。キューブ版になって、「お引越しサービス」も速攻で送っていました。でもなかなか来なくて、待ちきれずにまた新しく最初からやってましたが（笑）。任天堂の主要ソフトは結構やってるみたいですね。電車の中で小学生に「そのポケモンどこでつかまえたの？」とか聞いたりするほどですから。

――アーケードの『ダビオナ』は、ゲーセンの雰囲気を大きく変えましたね。

ヒット 『ダビオナ』は小口が自分でプロデュースをやったんですよ。一開発者が、あのくらい大きな筐体を作りたいと言っても、きっと通らないですよね（笑）。

――小口社長自らの企画だからこそ実現できたプロジェクトなんですね。

ヒット アーケードでしかできないことを考えたときに、小口の答えのひとつは独自のコミュニティを形成するということだったんですよ。ゲーセンに行けばきっとアイツがいるとか、その場で情報交換とか、人と人とのコミュニケーション



↑トレーディングカードを使ったサッカーゲーム『チャンピオン フットボール』

ですね。ダーツバーもそれに通じるところがあります。

おもしろかったのは、ゲーマーだけじゃなく、本当にいろんな方がプレイしてくれていること。学生さんにまじって、営業さぼって遊んでいるサラリーマンとか、ちょっとセクシー系のお姉さんとか。そういう人たちが、プレイが終わると、みんな一緒に飲みに行っちゃうんです。そこまでの展開は予想できなかった。

――ドリームキャストの『セガガガ』は、ぼくらも驚きました。

ヒット もともと、ひとりのディレクターが外注で作ったんですが、途中までほとんど見た人間がいなかったんですよ。それで、「こんなのができました～」と言われて、さてどうしようかな…と（笑）。

セガの当時の入交社長も出席していたプレゼン会議のときに大笑いされて、ものすごくウケて。結局冗談だと思われて、審査の対象にしてもらえなかった（笑）。で、2回目に「本気なんです」と言って企画が通ったんですよ。

――ヒットメーカーがいまいちばん力を入れているタイトルは？

ヒット Xboxの『クレタク3』が一段落して、いまはアーケードで稼働中の『ワールドクラブチャンピオンフットボール』ですね。コンセプトは『ダビオナ』と同じ「コミュニティ」。ああいった大きな筐体は、お店のケアしだいで何倍にもおもしろくなりますよね。われわれのほうでも運営マニュアルを用意したんですが、お店のほうでもいろいろ工夫されて。実況されたり、初心者の方に教えてくれたりとか、すごくありがたいですね。

――家庭用ゲーム機はどうですか？

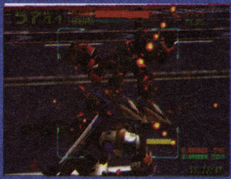
ヒット いまちょうど移り変わりの時期で、新しい開発ラインがどんどん立ち上がっています。時が来たらいろいろお話できると思います。ほんとは、いますぐにでも話したいくらいなんですが（笑）。

――もちろんゲームキューブも!?

これまでのタイトル

電脳戦機バーチャロン

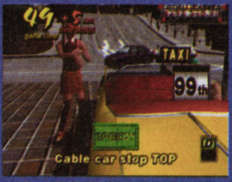
3Dポリゴンで描かれたSFロボットアニメ風の「バーチャロイド」を操り戦う、対戦アクションシリーズ。



↑DC版「～オラトリオ タングラム」より

クレイジータクシー

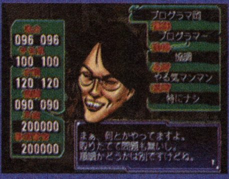
お客を乗せて制限時間内に目的地まで送るカーアクションシリーズ。ドリフトやジャンプなども醍醐味。



↑GC版はシリーズ第1作の忠実な移植なのだ

セガガガ

2025年の未来を舞台に、危機に瀕したセガを救うため、新作ソフトを開発する異色シミュレーション。



↑セガを愛するがゆえのディープなネタが満載

ダービーオーナーズクラブ

自分だけの競走馬育成が楽しめるシミュレーション。大型筐体で他のプレイヤーと一緒に楽しめる。

↑昨年10月には「II」が登場。写真は2000

ヒット 任天堂あってのヒットメーカーですから！ とか言ってみたりして（笑）。セガと共同で開発したトライフォースがあるじゃないですか。ぼくらはもともとアーケードの部隊なので、トライフォースも視野に入れて考えています。

ハードそれぞれにカラーがありますし、開発のほうもそれにしばられない。その中の選択肢としてゲームキューブはもちろん入ってますよ。

↑「Bee」の店内の様子。ダーツがズラリと並んでいる

↑くつろげるカウンター席。こんなところで「マスター、いつものヤツ」とか言ってみたいよ

©Original Game©SEGA ©Smilebit／SEGA,2002　Original Game©SEGA ©Smilebit／SEGA,2002(社)日本野球機構　プロ野球12球団公認　ABF／JPBOC　Original Game©SEGA ©Smilebit／SEGA, 2001

マリオ親衛隊

カラーイラスト投稿コーナーとして続けること、5年半。いままでに数千枚におよぶイラストを掲載させていただきました。月2回刊として生まれ変わった今も、皆さんからの投稿はますます増え続けています。ほんとうにどうもありがとう！ 掲載1万枚をめざして、いえいえ、もっともっと上をめざして頑張ります！

イラスト：記村 隆鶴

イラストの特大殿堂

大阪府／桃姫ユリさん

◆格ゲーが大好きだという桃姫さん。とくにつき合いの長い4人をチョイスして描いてくれました。モリガン、ユリ、舞、キャミィです

大佐 埼玉県／磐城沙織さん

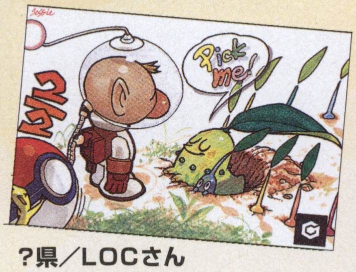
◆久しぶりにコピック（画材）で描いてくれたというイラスト。「GCリンクに早くおうちで会いたいです」だって。う〜ん、待ち遠しい！

大尉 三重県／SEALさん

◆『FFT』のディリータ。ついに本格始動したスクウェア。GBA版は移植かと思っていたら、まったくの新作でした。期待しましょ

千葉県／高坂裕子さん

◆ソードマスターバージョンの『FE 封印』のフィル。「ポイントは足です」だって。確かに微妙な色っぽさをかもしだしてますなぁ



?県／LOCさん

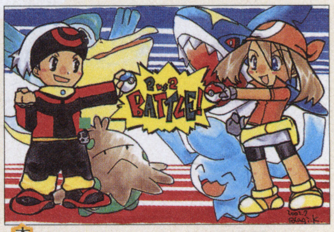
◆「みにくいアヒルの子」ならぬ「みにくいメガニウムの子」。オリジナリティのあるカワイイイラストです

茨城県／oct.さん

◆迫力のあるフォルテ。最近もGBA版『ロックマン&フォルテ』とか『エグゼ』なんかにも出演しているよね

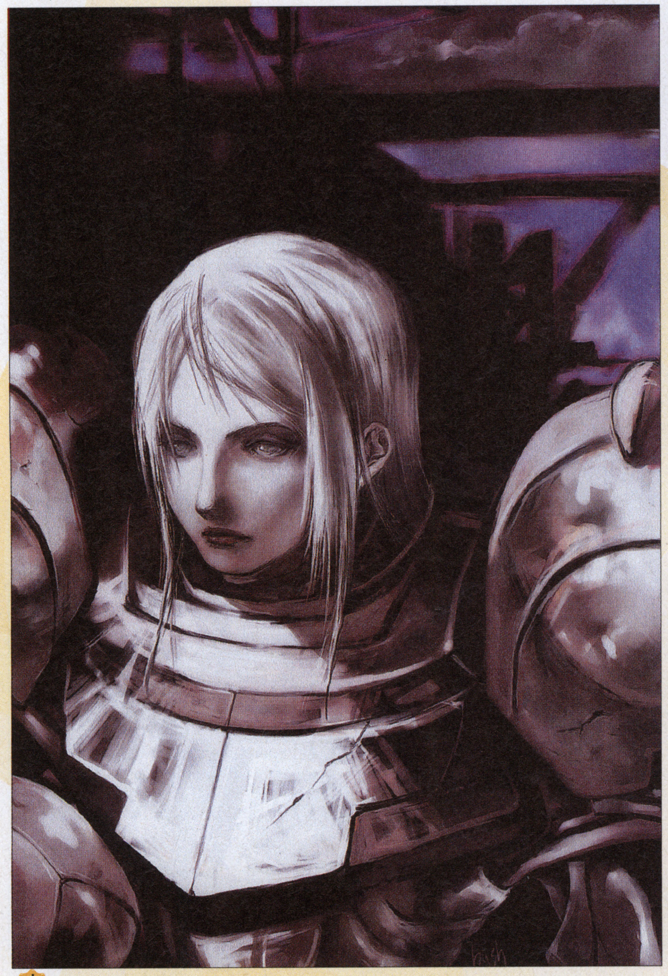
大尉 千葉県／犬飼鈴助さん

◆リクエストにお応えして、『カプエス2』のロックとユリ。クールなロックと元気のいいユリ。キャラの性格をとらえたイラストだね



大尉 東京都／きさらぎ浅葱さん

◆『ルビー・サファイア』の新システム2対2のポケモンバトル。デフォルメキャラもかわいいです



大佐 東京都／hushさん

◆サムスの顔がどうしてもイメージできなかったとか。いやぁ、カッコイイです！ もしかして実物よりも…!?

◆タイトルは「盗賊王」。ゲルド族の男性は、みんなこんな感じなんですかね。あぁ、オレもゲルド族に生まれれば…

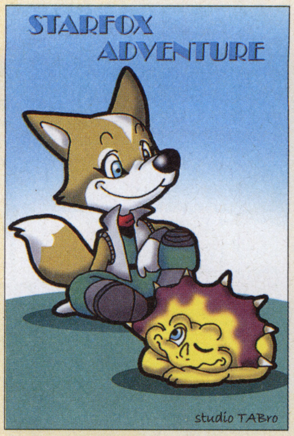
栃木県／夢之助さん

◆「FE封印」のロイ、ララム、エルフィン。踊り子とかって、戦力にはならないけど、サポートキャラとしては最高だね

福岡県／笹さん

◆「暑い中描いていたら、途中の記憶がとんでました」だって。そりゃマズイ！オレも徹夜中にとぶことが…ヤバっ

長野県／海さん



◆秋の期待は「スタフォADV」。ゲームの方はかなりリアルなフォックスが登場するけど、こちらはとってもカワイイのだ

兵庫県／TABroさん

◆イラストは「マジバケ」の主人公。「今回出さないと夏に間に合わないので必死で仕上げました」だって

大阪府／どせいようたさん

◆「月2回発行でおさいふが厳しいですが、これからも愛読していきたいです」とのコメント。ほんと、ありがとね

千葉県／小森あんずさん

◆「マイナーキャラほど描きたくなるデス」とか。ええと…「FE封印」のエキドナかぁ。オレは結局仲間にできんかったです

埼玉県／潮屋点子さん

◆「マリサン」の脇役（?）を描いてみましただって。主役は後ろで控えめにしてます

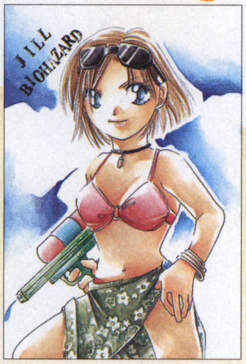
和歌山県／横山まりなさん

マリオ親衛隊

将軍セレクション

◆「パパ行方不明コンビ」だって。確かに確かに！そういう共通点があったか。サングラスはジェームスのだとか

?県／I-FISHさん



◆「夏だ！海だ！」ってことで、ジルの水着姿。コスチュームチェンジでこんなんあったらいいのに…（笑）

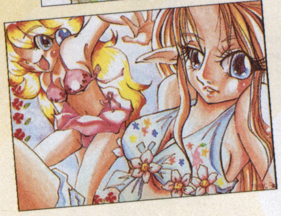
和歌山県／真咲ねむさん

◆「エグゼ」が大好きで、アニメも最高だそうです。かき氷にむらがる仲間たちが、それぞれ性格が出ていていい感じ

京都府／ボタンさん

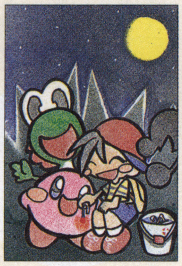
◆イラストは、夏祭りを楽しむゼルダ姫とサリア。浴衣姿がとてもよく似合ってます。盆踊りの出店とかって楽しいよね

埼玉県／寿さん



◆ゼルダ姫の水着、よーく見るとピクミンの水着なんです。かわいいね

大分県／井上夜彦さん



◆線香花火を楽しんでいるトコロ。なにげにMr.ゲームウォッチも参加してます

青森県／夢月さん

◆「GCゼルダ」の船に乗るリンク。若干7歳でこのスピード感の表現！スバラシイ

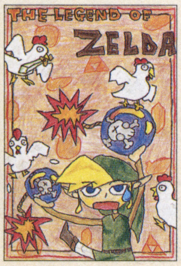
東京都／ルイルイさん

◆いちごのかき氷に、ミルクをタップリかける熱斗くん。甘くておいしそうだね

千葉県／ジョニーさん

◆とっても涼しげな「ゼル伝」イラスト。あっつい夏にブルーの涼しげなワンピースっていいよね。リンクも半袖で涼しそうです

神奈川県／泉とうげさん

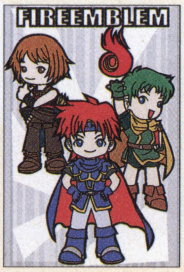


◆コッコ祭り。思わずそんな言葉が頭をよぎってしまったイラストです

滋賀県／デーバーさん

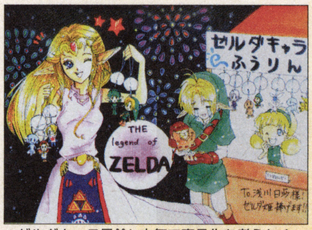
◆「FFT」の中で最も好きだというジョブのナイト。新作はこんなキャラいるかな

神奈川県／中谷流水さん



◆かわいらしい「FE」のキャラクターたち。こんなバージョンもいいかもね

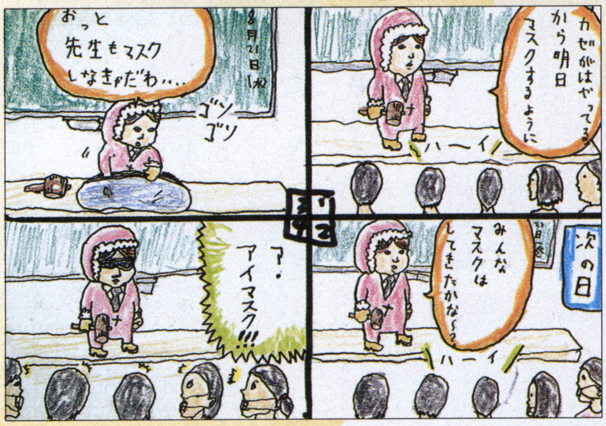
千葉県／えのさん



◆ゼルダキャラ風鈴！本気で商品化を考えたくなっちゃうぐらいナイスアイディアです

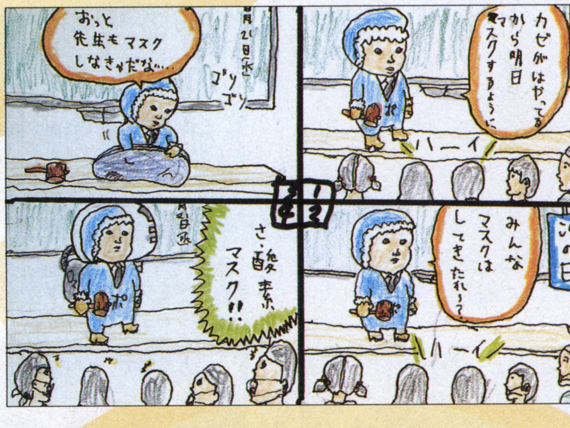
奈良県／霜雪さん

4コマの長屋



群馬県／岩ちんさん
◆今回はなんと2連発！ アイスクライマーのポポ&ナナの連作なのだ。アイスマスクは、アイスクライマーとちょっと語感が似てるけど…

中尉 **福岡県／重紙あーすさん**
◆倒したゾンビがいなくなっているのはオバちゃんのおかげ！ なワケないって！ ちなみに「オッハ～」とは『バイオハザード』の略だそうです。「オッハ～」ねぇ…。こんど三上さんに言ってみよ



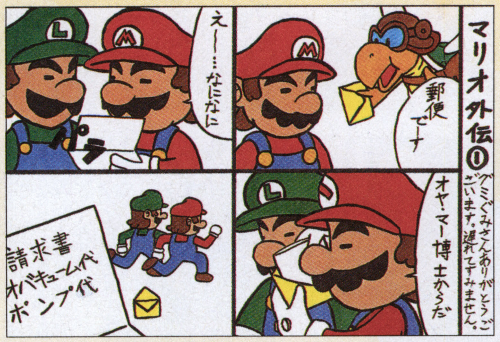
群馬県／岩ちんさん
◆酸素マスクって全然関係ねぇっちゅーの！ それにしても木槌をもって教壇に上がる先生って…かなり怖いんですケド

神奈川県／疾風時雨さん
◆「ファルコは子供に好かれると思いませんか？ 文句言いながらも面倒見てそうで」とか。確かにそんな感じはするね

◆食うなよ！ ダメじゃん、お腹こわしちゃうから。え？ そうじゃない？
福岡県／朱鷺あんこさん

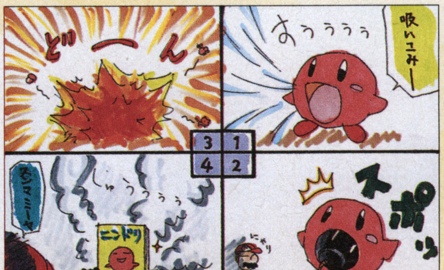
◆オレは黒猫好きだけどね。前を横切ったら「お、かわいい。ラッキー」って思うけど
山梨県／ふぇいくさん

静岡県／ラム若さん
◆うっわ～。マルス王子の知られざる一面。なんか生活臭が…



東京都／T・C・A・1号さん
◆発明品で実験台にされたあげくに請求書まで！ ご兄弟も大変ですな。でも逃げちゃダメ

中尉 **岐阜県／かよこさん**
◆キューブになってから、オヤ・マー博士に振り回されっぱなしの兄弟です



長野県／あぽろさん
◆でました！ カービィの大マジック。こうして表紙ができあがります

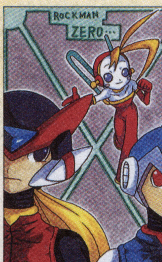
福島県／藤野カンナさん
◆ついつい本音が出ちゃいました。人に見られたときは「てへっ」とか言ってごまかしましょう

イラスト高層雑居ビル

⬆暑中見舞い申し上げられました（笑）。海には行けず、しょっちゅう焼酎飲んでます
神奈川県／浅川日莎さん

⬅マリオが道具を使って冒険するって初めてだよね
奈良県／彩世理さん

⬅「もし載ったら葉樹☆りくぅさまへ」とのコメントでした
大阪府／渕崎亜月さん

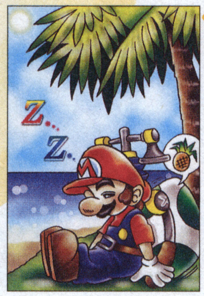


⬅三度のメシより『ロックマン』が好きなんだそうです。硬派なアクションがステキ！
愛知県／アゾンムス（仮）さん

⬅『FE封印』より、ロイVSイドゥンのワンシーン。リアルなタッチで描いてくれました
埼玉県／ぷくゆきさん

➡中植センセが描いたフォックスマン。アメコミ調でかなりウケました！
京都府／蒼鷹 隼さん

⬅擬人化バージョンのクロノアとガンツ。かわいらしくって楽しい『クロノア』イラストだね
愛知県／星井みかんさん



⬅『マリサン』にハマって毎晩夜更かしだそうです。できればドルピック島でお昼寝したい！
埼玉県／茉莉花さん

⬅『スタフォ64』ではこのメンバーで大活躍しました。『スタフォADV』では…
熊本県／みらいさん

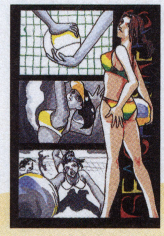
➡『ブラッディロア』の隠しキャラ以外のキャラクターが全員集合！ 個性豊かっすね
東京都／日下部さん

⬅発売日に買って、3日後にはクリアしたとか。オレなんてまだ…
神奈川県／雫さん

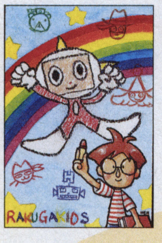
⬅『エターナル』の主人公ヴァイス。世界観が気に入ったそうです
埼玉県／相澤ともねさん

⬅読者のみんなが住んでいるニンドリ村。なんかいい響きだなぁ
東京都／ディルさん

⬅姉が『FE』の、妹が『ガンダムW』のリリーナ。姉妹合作なのだ
熊本県／如月かのとさん＆熊本県／ポイさん



⬅『ビースパ』の初イラスト。夏っぽくていいんだけどなぁ
愛知県／Sevenちょんさん



⬅『ラクガキッズ』！ 結構好きだったんだよね。売れて欲しかった…
秋田県／HENさん

⬆イラリクのポケモンジムリーダー。左が葉月さん、右がテツカさんの作
北海道／テツカさん＆茨城県／葉月みかさん

⬅暑いので涼しげな青リンク。ちなみに『スマDX』バージョンだそうです
岩手県／草野りっくさん

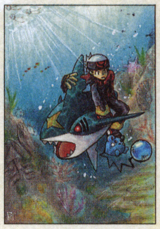
⬅前号のお題宛でした。〆切に間に合わなかったけど「私の期待」です
千葉県／るまいらぱうろさん

⬅ペンギン好きにはたまらない（!?）『ブラッディロア』なのでした
大阪府／大城ヨシキさん

⬅「任天堂キャラを描こう！」と思って描いてくれた作品です
大阪府／はるさめまなさん

⬅『スタフォADV』。ペッピーがいい具合に年とってますね（笑）
岩手県／くりきんとんさん

⬅こちらも、昔のお題宛。「私の期待」を描いてくれました
東京都／高月梨紅さん



⬅『ルビー＆サファイア』のCMを見てサメハダーが気に入ったとか
静岡県／鳳隆珀眞さん

⬅あの歳でで短パンのピカードがお気に入りだとか。オレ…今…短パン
東京都／創世さん

⬅ゲーム中では、こんなに楽しそうに笑うことって無いんだよね
東京都／Bossさん

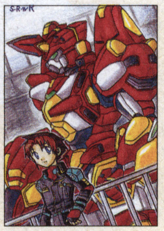
⬅右が火雪さん、左が刻樹さん作
神奈川県／刻樹勇騎さん＆神奈川県／赤跳炎丸改め火雪さん

⬅受験生に取っては、ある意味山場の夏。大変だけどガンバってね
千葉県／DAPANDAさん

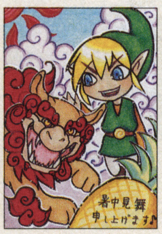
⬆2人一緒にポケモン映画の封切りを見にいったとか。仲良しだね
愛知県／めっきーさん＆東京都／きさらぎ浅葱さん

⬅『カプエスEO』のロック。金髪、青目ってホントにモテますなぁ
千葉県／げんるいさん

⬅受験なので投稿を控えようと思ったけど、ファンレターで復活！
東京都／YOKUさん



⬅「ロボット好きの私にとって『スパロボ』はとてもうれしい作品です」
大阪府／由恵さん



⬅修学旅行で沖縄に行ったそうです。それでシーサーなのね
岐阜県／さっちんさん

⬅『オウガ64』の新品を五百円でゲット。ハマリまくりだとか
大阪府／むこうのたんぽさん

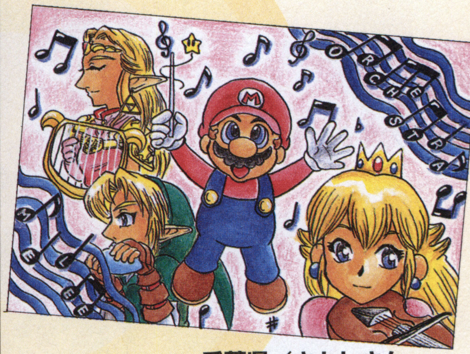
マリオ親衛隊

今月のお題「夏の終わり」

愛知県／HALさん
◆浴衣姿の『ゼル伝』サリアで残暑見舞い。夕闇の浴衣って、なんだか夏の終わりを告げるようです

京都府／白鷺みかんさん
◆なんだかロシア語が書いてあります。「スパシーヴォ」。ありがとうってことです

東京都／桃園らいちゅさん
◆まだまだ暑いけど、徐々に涼しくなるんだよね。夏の終わりの海はクラゲに注意だ！



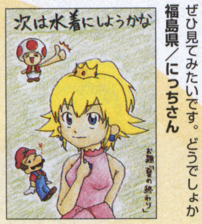
千葉県／さとしさん
◆夏の終わりと言えば、夏休み終了まぎわの「スマブラコンサート」。チケットが当たったそうです

愛知県／マリオ子さん
◆そう！ 夏が終わったら次はフォックスの出番。そしてサムスにリンクにレベッカも!!

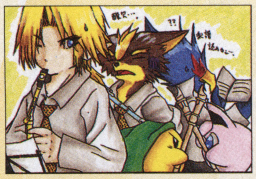
◆残暑はどーざんしょ。なかなか厳しい残暑でござんしょ。なんちて
千葉県／白銀水也（旧林道和美）さん

◆「白鷺みかんさん、テンジョウウラ持ってますか？ 私は持ってません」
東京都／すまいるさん

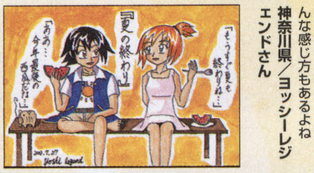
◆赤とんぼを見ながら秋を感じる。セミの声とかもそうだよね
東京都／ブルさん



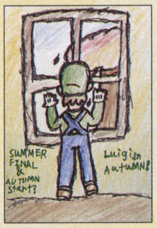
◆ピーチ姫の今後の目標だそうです。ぜひ見てみたいです。どうでしょか
福島県／にっちさん



◆こちらもスマブラコンサートご当選！ 隊員諸君も結構見に来るみたいだね
千葉県／畑（元ピカモン）さん



◆八百屋さんからスイカが消えたら夏も終わり。そんな感じ方もあるよね
神奈川県／ヨッシーレジェンドさん



◆秋になると過ごしやすくはなるけど、やっぱり少し寂しいよね
東京都／ML（吉野健三郎）さん

◆これから増えるんだろうな『スタフォ』のイラスト。秋は特に！
福島県／ZENZO→さん

東京都／すまいるさん
◆いるでしょ、こういう人。オレは…はいそうです。オレもっス

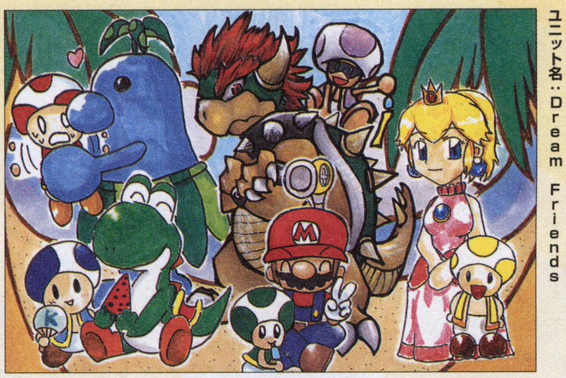
◆夏の終わりはツアー代が安い！ってことでスッチーのジョアンナです
大阪府／ゴルディケプスさん

◆オレンジ色の日差しになってくると、秋を感じるよね
岐阜県／時の鷹さん

合作のココロ

◆メタナイトが『カービィGBA』に出るらしい、ということで！（合作準隊員）
ユニット名：メタナイツお絵描騎士団

◆イラストは『オウガ』…だよね？ なんかチンクルがいるから…（合作準隊員）
ユニット名：昼下がり決死隊



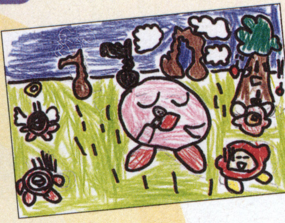
◆『マリサン』の発売記念に合作したそうです。高1が4人、中3がひとりで描いてくれた作品です（合作準隊員）
ユニット名：Dream Friends

◆マイフェイバリット擬人化ポケモン。左から、ヘルガー、チコリータ、オオタチ。言われてみると納得だね（合作準隊員）
ユニット名：(有)シシイジム。

イラスト10歳未満

⬆みんなで仲良く遊んでいるところだね。ポポとナナも楽しそう！
群馬県／鈴木 舞さん（8）

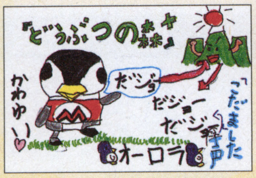
⬇なんだかマリオが楽しそう。大変な冒険でも、マリオなら全然平気って感じだね
兵庫県／ツインさん（9）



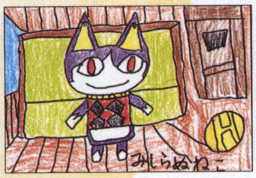
⬆原っぱで歌を歌っているカービィ。「さいしょはマル」とかを歌ってるのかな
栃木県／ルイージアパートさん（9）

➡シャインをゲットしたマリオ。「マリサン」やってる？ シャインは何個？
福岡県／平川秀之さん（6）

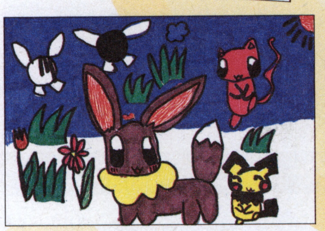
⬇ポンプで落書きを消すマリオ。プシューって勢いよく水を出してます
東京都／落合和海さん（7）



⬆オーロラさんがやまびこで遊んでるぞ。「ダジョー」が響いてかわいいね
東京都／佐藤由花さん（9）

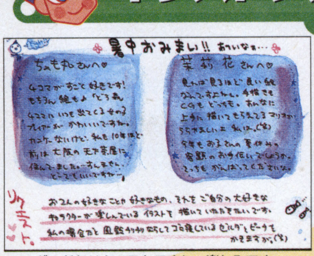


⬆汽車の中でしか会えないみしらぬネコさん。村に遊びにきたらいいのにね
奈良県／はまさきはるなさん（8）



⬆イーブイたちがお散歩しているところだね
神奈川県／高はしひとみさん（8）

イラストファンレター



⬆グッドなリクエストですね。楽しみです
奈良県／たまもさん

⬇投稿も応援も続けていこうぜ！
千葉県／高里空矢さん

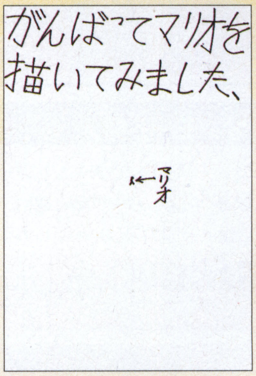
⬇ファンコールで元気がでるね
栃木県／大香さん

⬇すんばらしいファンレターです！
大阪府／ちょも丸さん

キレてるかたたち

⬇ついに目覚めたマルマインの新境地！ 時間になるとキッチンごと爆発するという、それはそれは便利なタイマーです
栃木県／髑髏丸さん

⬇うっわ、まじキモい。略してマジキモ。歯の抜け方がただ者じゃないね。っていうか、むしろケダモノ。略してキモケダ
東京都／未成年者狐さん



⬇よく頑張った！ 感動した！ 改革断行内閣もビックリです。ぬらりひょんは日本妖怪の総理大臣です
岡山県／安多髄多さん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。また、郵便料金にご注意ください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.75は8月23日必着
Vol.76は9月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

准将
埼玉県／茉莉花さん
准将候補
東京都／hushさん
埼玉県／磐城沙織さん
奈良県／彩世理さん
大佐
栃木県／夢之助さん
少佐候補
千葉県／犬飼鈴助さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／めっきーさん
大尉
和歌山県／真咲ねむさん
京都府／白鷺みかんさん
大尉候補
東京都／桃園らいちゅさん
中尉
大阪府／どせいようたさん
福岡県／重紙あーすさん
岐阜県／かよこさん
大阪府／はるさめまななさん
少尉
三重県／SEALさん
神奈川県／泉とうげさん
士官候補生
岩手県／草野りっくさん
士官学校卒業
大阪府／桃姫ユリさん
千葉県／高坂裕子さん
神奈川県／中谷流水さん
士官学校卒検中
愛知県／Sevenちょんさん
士官学校卒業検定開始
神奈川県／雫さん
士官学校4年
大阪府／ちょも丸さんさん
士官学校3年
愛知県／HALさん
士官学校2年
福島県／藤野カンナさん
士官学校1年入学
群馬県／岩ちんさん
士官学校入学候補
神奈川県／刻樹勇騎さん
特務曹長
神奈川県／疾風時雨さん
特務曹長候補
兵庫県／TABroさん
大阪府／大城ヨシキさん
愛知県／マリオ子さん
大阪府／ゴルディケプスさん
曹長
千葉県／えのさん
軍曹
千葉県／小森あんずさん
軍曹候補
秋田県／HENさん
岩手県／くりきんとんさん
茨城県／葉月みかさん
千葉県／さとしさん
伍長
京都府／蒼鷹 隼さん
伍長候補
長野県／海さん
大分県／井上夜彦さん
神奈川県／浅川日莎さん
熊本県／みらいさん
上等兵
千葉県／るまいらぱうろさん
東京都／YOKUさん
上等兵候補
静岡県／ラム若さん
大阪府／渕崎亜月さん
1等兵
東京都／T.C.A.1号さん
東京都／日下部さん
東京都／創世さん
大阪府／むこうのたんぼさん
千葉県／白銀水也さん
奈良県／はまさきはるなさん
1等兵候補
茨城県／oct.さん
埼玉県／寿さん
埼玉県／ぷくゆきさん
埼玉県／相澤ともねさん
2等兵
福岡県／笹さん
?県／LOCさん
奈良県／霜雪さん
山梨県／ふぇいくさん
東京都／Bossさん
東京都／高月梨紅さん
奈良県／たまもさん
2等兵候補
福岡県／朱鷺あんこさん
愛知県／アゾンムス（仮）さん
千葉県／畑さん
東京都／ML（吉野健三郎）さん
東京都／佐藤由花さん
正隊員
埼玉県／潮屋点子さん
青森県／夢月さん
千葉県／ジョニーさん
神奈川県／火雪さん
静岡県／鳳隆珀眞さん
大阪府／由恵さん
千葉県／げんるいさん
準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も**必ず**書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

○次回（75号）のお題は『スターフォックス』。次々回（76号）のお題は『笑』。

ドリテクの殿堂

おなじみとなったパワプロのコマンドなどを紹介!! 募集をかけていたドリプレも届き始め、次号衝撃のリニューアル!?

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GC

大夢

実況パワフルプロ野球9

コナミ／公式情報

毎度おなじみパワプロのコマンド

パワプロシリーズ恒例のコマンドを公開!! 地方球場出現と、サクセス全校出現を入力する時は、十字ボタンを使って3秒以内に入力しよう。スティックではうまくコマンドが入らないぞ。

ビジターユニフォームにチェンジ

ホームラン競争で、いつもと違ったユニフォームを選べるコマンドだ。ディフォルメされても、ユニフォームの違いはきちんと再現されているぞ。いろんな球団のユニフォームをチェックしよう!!

ホームラン競争で、球場を選択するときか、もう一回プレイするを選択する時にXを押しながら決定する

ユニフォームチェンジ

↑ユニフォームがビジター仕様にチェンジ!! 特に能力が変わるわけではないのだが、球団のファンならとりあえず変えてみてはどうか?

プレイオフモード突入

リーグモードで、勝ち抜きのトーナメント戦が遊べるようになるコマンドだ。常に勝って、波に乗っているチームとの対戦を楽しめる。リーグ戦と違い、負けたら脱落のスリルも楽しめるぞ。

リーグ戦をはじめ、開始1日目の対戦カードにカーソルを合わせた状態でZボタンを押す

トーナメント戦になるぞ

↑いつもと違って、負けた球団はそこで終了。トーナメント戦の醍醐味。全勝以外に優勝の道のない過酷な戦いを勝ち抜いていけ!!

地方球場出現!

名もない地方球場での試合ができるようになるコマンドだ。小さな球場なので、ホームランが出やすくなっているのが特徴。いつものカードにあきてきたら、球場を地方球場にしてみよう。ホームラン連発の豪快な試合を楽しむことができるようになるぞ!!

メインのモード選択画面で3秒以内に、上、上、下、下、左、右、左、右、スタートと入力する

↓この画面で入力に成功すると、キュピーンという効果音がなる。けっこうすばやさが要求されるので、何度も試してみよう

2の画面で入力

地方球場をセレクトできる

↑小さな球場では、ホームラン続出の豪快な試合になりがち。だが、それがいい。ぜひ豪快な試合を楽しんでみよう!!

サクセス全校出現!

最初からサクセスモードですべての学校が選べるようになるコマンドだ。進めていたデータをうっかりなくしてしまったときや、サクセスに行き詰まって、いつまでも学校が増やせない時に使うといいだろう。選んだ学校ごとに楽しみ方はいっぱいあるぞ!!

メインのモード選択画面で3秒以内に、上、下、左、右、L、R、スタート、Zと入力する

↓地方球場の時と同じ画面で入力。成功すればピローンという音がなる。サクセスモードを選べば学校が選べるように！

入力に成功すると

いきなり全校を選べるようになる

↑学校ごとに、いろいろと違ったイベントが楽しめる。成長のさせ方も違ってくるので試してみるといいだろう

©2002 Konami Computer Entertainment Osaka(社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認(社)全国野球振興会公認

Hal Of Fame

おしゃべりインコ倶楽部　アルファユニット／公式情報

GBA いねむり

インコの名前のヒミツ

インコの名前を決める時に、特定の名前を入力することでさまざまな効果を出せることが判明!! データを消す時はよく考えてから、消すようにしよう。

ほかにも、1度もプレイしてない時、プレイ時間が24時間未満、24時間以降でオープニングでインコがしゃべる言葉が変化するというテク（？）もあるぞ。

サウンドテストへ

↑サウンドテストから抜けると、ちゃんと名前を再入力することができる。安心して音楽を楽しもう

入力する名前	効果
いんこがっそうぶ	サウンドテストモードに入る
ぜんぶきえちゃえ お〜るくりあ	すべてのメモリを初期化する
ああああああああ 「あ」だけを入力	おとうさん・おかあさんどちらかに怒られる

怒られてしまう名前もあるのだ…

←てきとーに名前を付けると、あっさりとバレてお説教されてしまう。おとうさん・おかあさんどちらに怒られるかはランダムだ

黄金の太陽〜失われし時代〜　長崎県／かろんさん

GBA いねむり

バトルモードでサウンドテスト

バトルモードで入れる通信ラウンジの、左下にいる女性へ話しかけるときLか、Rトリガーを押したまま話しかけるとサウンドテストに入ることができる。基本的にゲーム中で演奏されたことのある曲だけが選択できるのだが、女性の一番最初のセリフを十字ボタンの上とスタートボタンを押したままLボタンで送ると…。

LかRを押しながら話す

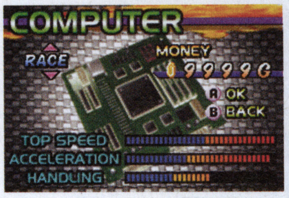
↑この女性に話し掛けるときに、LかRボタンを押しながら話す。一度クリアしたあとなら全部の曲を試すことができるはずだ

ホットウィールズアドバンス　東京都／南幸太郎さん

GBA いねむり

隠しモードを出現させるパスワード

タイトル画面のPRESS START表示中にコマンドを入力するとそれぞれの効果が表れる。



↑いきなり最強マシンに、最強のチューンをほどこすこともできるのだ!!

タイトル画面で以下を入力

上、下、右、左、左、右、B、A
☛全車種使用可能

上、下、左、右、右、左、A、B
☛全コース使用可能

左、右、上、下、上、左、L、R
☛所持金MAX

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOK。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を性格に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102−0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株) ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOK
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶超魔界村対戦R
❷アーサーのパンツが…
全ステージで、スタート直後にすばやく鎧を脱いで進もう。そのまま1週目をクリアすると、アーサーが「鎧なんか飾りです。えらい人にはわからんのです」と言いだして、ビキニパンツ一丁で2週目がスタートする。
❸〒102−0083
東京都○○区○○町1-11-1
姫々姫子P.N.大魔王
電話00−0000−000

新コーナー　大募集ドリームプレイ

新コーナー発足!! 今、ニンテンドードリームでは君たちのやりこみの成果を募集中だ!! 自分にしかできないミラクルなプレイや、誰もが思いもよらない、ゲーム本筋とはまったく違った遊び方、こんなプレイの仕方は自分以外にする人はいないと思える状態などを送ってくれ! 応募方法は、その状況がわかるように、画面を写真にとるか、シーンを丸ごとビデオで撮影して送ってネ。送り先は上記ドリテクと同じで、コーナー名を「ドリプレ」係にすればOKだ。原則として投稿は返却できないので、間違ってもメモリーカードやソフトを送ってこないように!!

例1　どうぶつの森＋
村人全員埋めました／ビデオ

「いいかげん飽きて放置していたのですが、久々につけたら、いきなりリセットさんが!! なんか頭にきたので全員埋めてみました。スマン。やつ当たりだったね」

コラー！ 埋めちゃダメー!! っていうか、落とし穴に落とせる村人全員を、すばやく落としていくその手際は…相当落とし穴に落とすのをやりこんだね…。八つ当たりで落とされる村人に、涙。

例2　バーチャストライカー3Ver.2002
ねこさんちーむ／写真

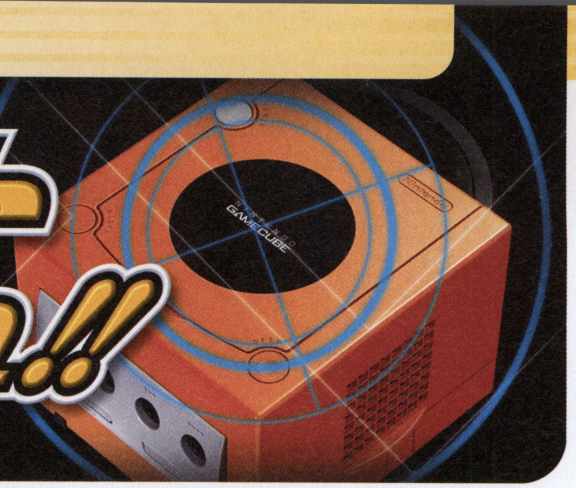
「猫です！ 今にくきゅうとサッカーがアツイので、隠しパーツ「猫」をふんだんに盛り込んだ選手で作る、猫チームを結成だ。全員猫耳つき。うわ〜…やなチーム」

選手エディット時に、猫という時を入れた名前をつけると猫パーツが使えるテクで作った11人の猫人間…。全員違う名前というのも芸が細かいけど、自分で作っておいて、やなチームって…。

はみテクの殿堂

黄金の太陽で、一番最初の村を出る時に十字ボタンの上を押したまま、最初のジンと出会ってみよう。ジンが京都弁で話し始めるぞ!!

©あおば出版／アルファ・ユニット2002 ©2001,2002 Nintendo／CAMELOT ©Hot Wheels,flame logo,the color"Hot Wheels blue"and associated trademarks are owned by and used under license from Mattel.Inc.©2001,2002 Mattel.Inc.All Rights Reserved.Exclusively Licensed to THQ logo are registered trademarks of THQ Inc.All Rights Reseved.Distributed in Japan exclusively by altron



先ドリ 新作ソフトフラッシュ!!
NEW SOFT FLASH!!

NEW SOFT FLASH!!

ボンバーマンジェッターズ
伝説のボンバーマン

GBアドバンス			
発売元	ハドソン	ジャンル	アクション
発売元	10月24日	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

「ジェッターズ」のリーダーマイティが惑星を探索

今回の『ボンバーマン』は、自警団的なチームで行動している「ジェッターズ」のリーダー、マイティが主人公。このマイティはこれまでの主人公だったシロボンの兄にあたる人物で、古代遺跡から出土した「光線砲」を守るため、各惑星を調査していくのだ。

⬆最初に降りたノンビリ星で、「光線砲」を狙うヒゲヒゲ団に関する情報を集めることに

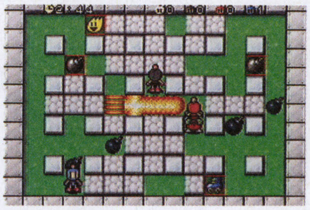
⬅実はある事件をきっかけにマイティは行方不明になってしまう。今回のストーリーは、マイティが行方不明になる前までのお話が基盤になっているのだ

さまざまな惑星を調査

⬆数日後、謎の建造物が造られたという情報が入り、早速トコトコ星へ。ここでは光線砲の試射が行われようとしていた…

1カートリッジでおなじみのバトルもできる

もちろん通常のバトルも「1カートリッジプレイ」で楽しむことができ、最大4人までの対戦が可能。ステージは「スタンダード」や「ゴーゴートロッコ」など5種類を用意。乗り物キャラのルーイも登場するぞ。


⬅こちらは「スタンダード」で実力勝負の王道バトル

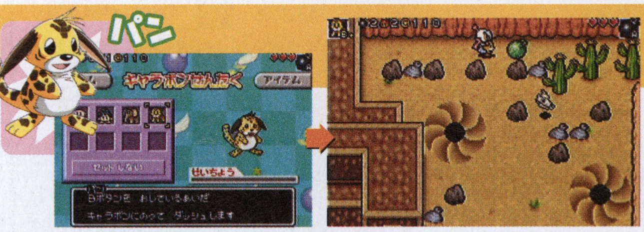
情報を集めイベントをクリア

⬇基本的には街の人の情報を参考に、イベントをクリアしたりする。橋が壊れて進めない場面でも、奥さんに頼まれた斧をおじさんに渡すと、木を切って橋を作ってくれたりするのだ

➡基本的にはRPG仕立てになっているのだ

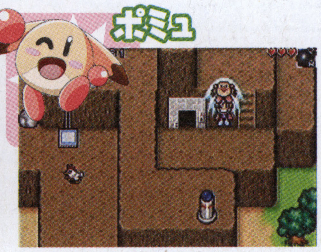
冒険中に出会う「キャラボン」たち

冒険の途中では、さまざまな能力を持っている「キャラボン」たちが登場し、この能力を使ってステージをクリアしていくこともある。強力な助けとなるキャラボンたちを紹介しよう。

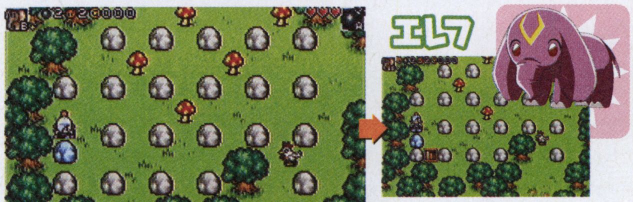


⬅装備してパンの上に乗ることで移動速度がスピードアップ

⬆シェルを装備するとシールドを展開し、敵の弾を防御することができる



⬆各地にある「ワープポイント」から、ワープする能力を持つポミュ



➡色がついた「ハートブロック」は通常は押すことはできないが…

⬆エレフを装備すれば、押して地下通路を発見することも可能

©2002 HUDSON SOFT
©HUDSON／小学館・テレビ東京・NAS

バルダーダッシュEX

GBアドバンス

発売元	ケムコ	ジャンル	パズル
発売日	11月	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

名作パズルゲームがパワーアップして帰ってきた!!

オールドゲーマーには懐かしい名作パズルアクションがフルリメイク。ステージごとに指定された数のジュエルを集め、隠されたゴール「シャイニングミラー」までたどりつけばステージクリア。キノコやマジックハンド、ボムなどのアイテムを使いこなし、パズルを解いていこう。GBA版ではストーリーモードや対戦モードに加え、昔のままの雰囲気のゲームも遊べるぞ。

宝石を集めてゴールへ

↑プレイヤーの行く手をはばむモンスターも。アイテムでやっつけよう

ストーリーモード

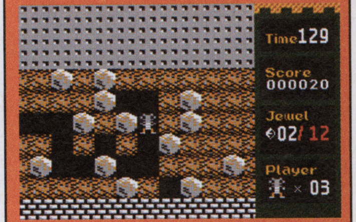
↑魔王にさらわれた少女を救う冒険に!!

バトルモード

↑最大4人対戦でジュエルを奪い合うのだ

昔のゲームを再現したクラシックゲームも!!

この「クラシックゲーム」は、84年に発売されたパソコン版『バルダーダッシュ』を忠実に再現したモード。ジュエルを集めて出口へ向かうという基本的なシステムは、アレンジされたGBA版と同じなのだ。なつかしの全100面のステージがキミの挑戦を待っているぞ。



↑昔遊んだ人にはうれしいモードだ

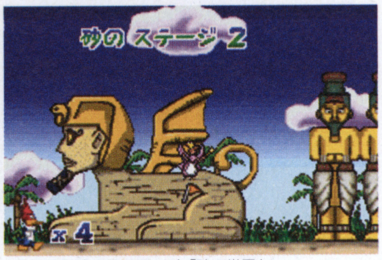
ウッディウッドペッカー クレイジーキャッスル5

GBアドバンス

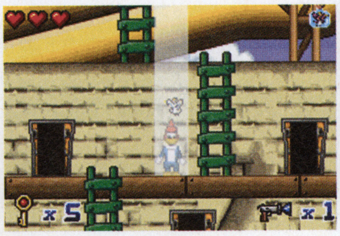
発売元	ケムコ	ジャンル	アクション
発売日	11月	プレイ人数	1人用
価格	未定		

ウッディー・ウッドペッカーが魔物退治の大冒険

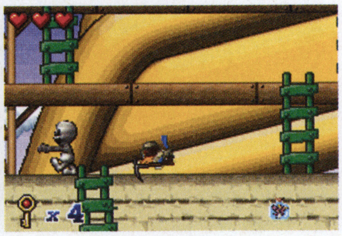
あのウッディ・ウッドペッカーが、伝説のお城クレイジーキャッスルを舞台に繰り広げる、冒険アクションが登場。ステージに隠されたカギを集めて、ドアを開ければステージクリア。また、「妖精のビン」があれば、ステージによってさまざまな姿に変身することもできるのだ。



↑最初に冒険するステージ「砂の世界」



↑クライミングウッディに変身したぞ



↑変身後はピッケルを使うことができる

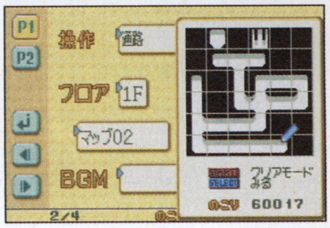
RPGツクール アドバンス

GBアドバンス

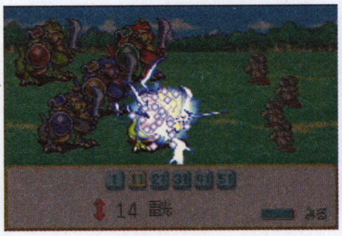
発売元	エンターブレイン	ジャンル	ツール
発売日	未定	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

手軽にできるRPG作成ソフト

あらかじめ用意されたダンジョンパーツやモンスター、アイテムを組み合わせて、セリフやテキストを作るだけで、手軽にRPGが作れちゃうソフトが、ついにGBAにも登場。戦闘画面がサイドビューになって演出が豊富に選べるなど、GBAならではの新要素も多数搭載。より簡単に、効率よくダンジョンが作れる工夫もされているのだ。



↑ダンジョン作成もよりスムーズに改良



↑サイドビューの戦闘はGBではなかったもの

↑テストプレイなど使い勝手も向上している

©2002 KEMCO/Developed by Vision Works.Published under alicence from FIRST STAR SOFT WARE,INC.BOULDER DASH,FARST STAR SOFT WARE,INC and the logo are registered trademarks of Farst Ster Software,Inc.The name and likeness of ROCKFORD is trademarks of First star Software Inc.BOULDER DASH was created by Peter Lieon with Cris Gray.Audio visual materiaowned and copyrighted ©1984,2002 FIRST STAR SOFTWARE,INC.All right reserved.Woody Woodpecker and Friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz productions,Inc.licensed by Universal Studios Licensing,Inc.All rights reserved. ©2002 ENTERBRAIN,INC

マッスルちゃんぴよん 筋肉島の決戦

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	コナミ	ジャンル	パーティスポーツ
発売日	11月21日	プレイ人数	1～4人用
価格	未定	メモリーカード	ブロック数未定

スポーツ感覚の対戦パーティゲーム

おなじみの人気スポーツ競技が、最大4人同時プレイも楽しめる対戦パーティゲームとして登場。オリジナルキャラを作れるエディットモードも搭載して、みんなで楽しめる作りなのだ。

←スポーツ万能のケインくんを操って、競技に挑むこともできるのだ

➡もちろん金剛くんもがんばる!! 今回はいろいろバージョンもあるとか・・・?

↑マッスルちゃんぴよんモードでは筋肉島を舞台に「まが玉」の争奪バトルが展開!!

エディットモードもアリ

↑パーツを自由に組み合わせられるのだ

競技は全21種類

ゲームに収録されたスポーツ競技はなんと全部で21種類。さらには、期待のSASUKE競技も収録する予定とのこと。今回はその一部を紹介するよ。こんなにバラエティに富んだ競技が、4つのモードで楽しめるのだ。

↑体にロープを付けて、引っ張り合い!! スイッチを押したほうの勝ち

↑弾になって飛ぶ選手を、走ってキャッチ。より遠くでキャッチだ

↑目をまわしてふらふらしながらも先にフラッグを取った人の勝ち

↑4人同時にどんどん投球!! いちばんポイントを稼いだ人の勝ち!!

↑SASUKEでは挑戦者たちをことごとく退ける試練の数々が待つ!!

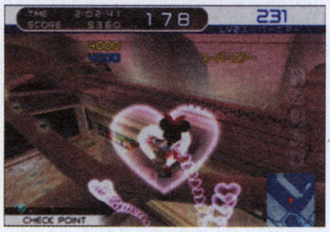
ディズニースポーツ:スケートボーディング

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	コナミ	ジャンル	スポーツ
発売日	9月19日	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定

派手なトリックをクールにキメろ

ミッキーやドナルドといったディズニーキャラたちが、特色あるさまざまなステージでスケートボードにチャレンジ。クールにトリックを決めれば、気分爽快になること間違いナシ。トライアルステージでは、スピードシートやトランポリンなどのギミックをうまく使いステージを攻略していくのだ。



↑ミニーのキュートな「スーパーエアー」

↑ドナルドがトリックのひとつ、「インポッシブル」を決める!!

↑グーフィの連続トリック(コンボ)も爽快!!

パーフェクトプレイプロ野球

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	コナミ	ジャンル	野球
発売日	10月1日	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定

ペナントレースの興奮をGCでリアルに実現

実写さながらの臨場感あふれるグラフィックが目をひく、本格派野球ゲームが登場。コナミが誇る野球ゲーム開発スタッフの手により、リアルさはもちろんのこと、ゲーム性の追求にも力が入っているエディットモードに加え、ペナントレースを通じ、自軍を成長させていく新要素もあるのだ。

↑エディットモードではなんとあのパワプロ君も登場させられる!!

↑近鉄のローズ選手。データはもちろん最新版

パワプロ君も!?

↑愛嬌ある姿でも本格派選手に育てたいね

© 2002 KONAMI © D9 © Disney Enterprises,Inc.© 2002 NTV © 2002 Konami Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場公認

コロッケ! 夢のバンカーサバイバル!

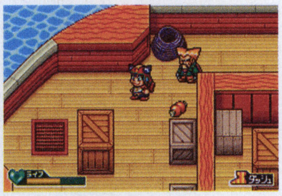
GBアドバンス

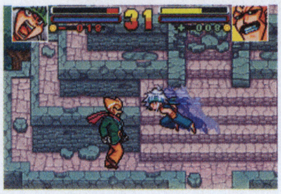
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	10月17日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

「禁貨」をめぐってバンカーサバイバルが展開

小学館コロコロコミックに連載中の「コロッケ」が、GBAで初のゲーム化。コミックと同じ主人公コロッケやウスター、リゾットなどが、願いをかなえてくれるという「禁貨」をめぐって戦いを繰り広げる探索アクションだ。優勝すれば莫大な「禁貨」がもらえるという「バンカーサバイバル」に参加しよう。3つのモードで「禁貨」争奪のバトルが展開する。

➡メインとなるモードだ


➡戦闘はアクションなのだ


➡船の中でバンカーと対決

➡ライバルリゾットも登場

スパイロアドバンス

GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	2002年冬	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

キュートなドラゴン「スパイロ」の大冒険

氷に閉じ込められた妖精たちを救うため、ドラゴンのスパイロが冒険を繰り広げるアクションゲーム。斜め見下ろし型のステージを、グライド（飛行）やホップなど簡単操作のアクションを駆使して進んでいく。

スパイロ
⬅とびきり元気なわんぱくドラゴン。このゲームの主人公だ

スパークス
➡スパイロが困ったときに助けてくれる、心強いトンボの相棒

➡大きな翼を使いグライドで空を飛ぶことも

⬅マーメイドコーストで出会ったこのキャラは?

➡おどろおどろしい溶岩の町で待っていたのは…

ムゲンボーグ

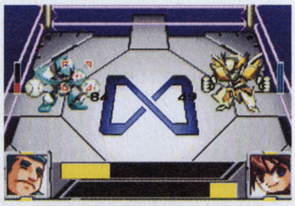
GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	RPG
発売日	11月28日	プレイ人数	トレーディング1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

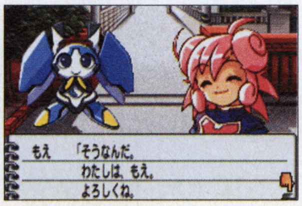
バトルが熱い!! トレーディングRPG!!

講談社コミックボンボンで連載中の人気コミックがゲームになって、登場。不思議な未知なメカ生命体「ムゲンボーグ」同士のバトルに夢中な小学生ガングが主人公のトレーディングRPGだ。

➡ケータイツールと融合することにより、進化してパワーアップ


➡ムゲンボーグバトル開始

➡強力な技がさく裂!!



➡会話画面で物語が展開

サイレントスコープ

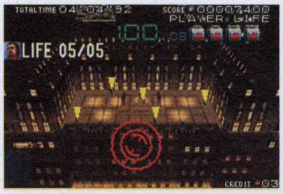
GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	10月17日	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
			1カートリッジプレイ対応

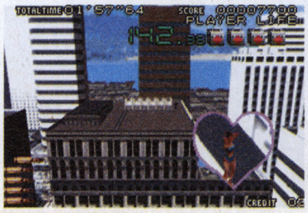
緊迫の狙撃ガンシューティングがGBAに

プレイヤーが超一流のスナイパーとなって、武装テロリストを狙撃する『サイレントスコープ』。このGBA版は、ガンコントローラを使わない独自のシステムを採用。相手を探し出し、「一撃必殺を狙う正確さと緊張感」をそこなわない移植を実現したのだ。1カートリッジでの最大4人対戦モードも搭載し、新たなゲームとして楽しむことができるのだ。

➡多彩なモードで楽しめる



⬅スコープでズームアップ



➡ターゲットはどこだ!?

⬅緊迫感、緊張感もリアル

© 樫本学ヴ/小学館 © 2002 KONAMI © 2002 KONAMI&Konami Computer Entertainment Tokyo"Spyro Advance" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Spyro and related characters are TM and (c) of Universal Interactive, Inc. Published and distributed by Konami Corporation. All rights reserved.

ニンテンドーゲームキューブ

PoolEdge

発売元	メディアカイト	ジャンル	ビリヤード
発売日	10月25日	プレイ人数	1〜2人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定

最強のシミュレーションエンジンを搭載した本格派ビリヤード

GCのスペックを最大限にいかし、ボールの挙動はもちろん、複雑なポケット周辺の状態や、クッションの処理、ラシャの摩擦までを高度な計算ではじき出すという、本格ビリヤードシミュレータ。ゲーム的なあいまいな処理をせずに、あらゆる情報をシミュレートすることで、リアルな感覚を実現。過剰な演出は一切なく、洗練されたグラフィック、ステージにも注目だ。

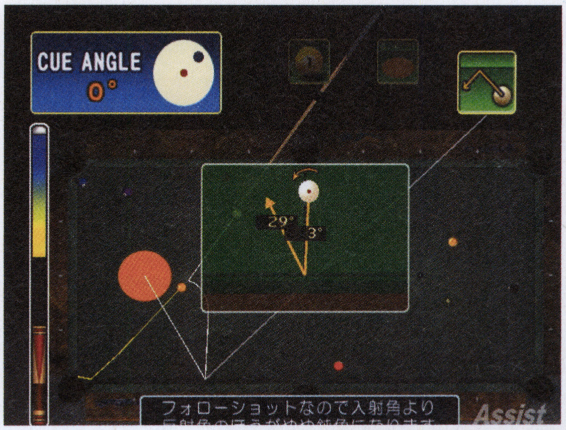
初心者にやさしいアシスト機能

初心者向けの機能として、ゲーム中にショットのシミュレーションを行い、確認できるアシストモードを搭載。またショットのアドバイスをうけたり、課題のショットにチャレンジするモードもあり、上達を助けてくれる。

超リアルなグラフィック

⬆高度なシミュレーションがあってこその自然な動き。球に映りこんだ背景も驚異的

あらゆるデータをシミュレート!!

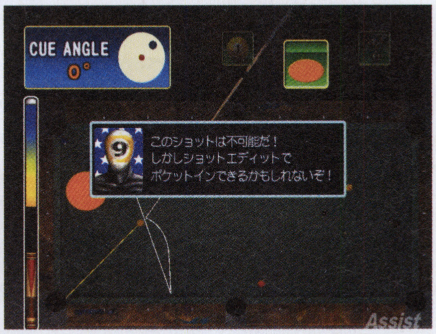


⬅どの角度から、どう打つとどうなるのか、適確にシミュレート。とはいえ最終的には自分の腕が決めてとなる

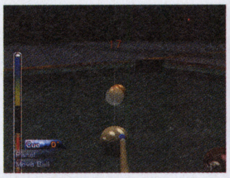
⬆余計な演出を一切排除した大胆な作り

⬆個性的なCOMプレイヤーが相手だ

➡コンピュータプレイヤーのアドバイス。課題をこなしていくことで実際の腕も上達するはず



⬇最初のうちは導線をつけてプレイするといいだろう



アダルトな雰囲気が漂うクールなステージ

勝負の舞台となるステージは全部で8つ。美しいグラフィックがひときわ目をひくはず。

Old Bar

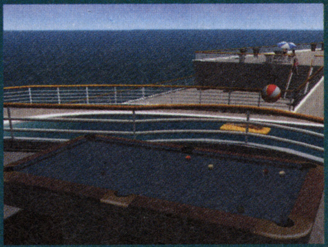
歴戦のハスラーが集う古びたバー

⬆薄暗い部屋の奥には、ピンボールやダーツ、スロットマシンなどが置いてあり、古きよき時代のアメリカを連想させるステージ

Luxuray Liner

カモメ舞う豪華客船のデッキ

⬇太陽が照りつける青空の下でのビリヤードもなかなかの雰囲気。デッキの向こうではビーチバレーをやっている水着ギャルも



Ancient City

白砂庭園のある京都のたたずまい

⬆なんと畳の上にビリヤード台が…。まったく別の文化なのに、見事に調和している不思議な風景。障子越しの夕日がいい感じ

Military Base

爆音鳴り響く空軍基地倉庫

⬇巨大な戦闘機が置かれたほこりっぽいガレージの中でのビリヤード。遠くで飛び立つ戦闘機の爆音が鳴り響いている

NEW SOFT FLASH!!

©2002 NDCUBE ©2002 Mediakite

カードパーティ

GBアドバンス

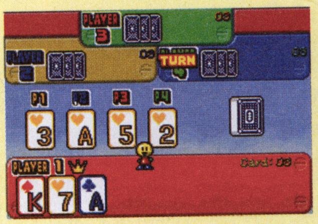
発売元	メディアカイト	ジャンル	バラエティ
発売日	10月25日	プレイ人数	1～4人用
価格	3800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

トランプ&カードゲームが計12本で3800円也!!

年末年始にぴったりの、トランプなどのカードゲームを12本収録したソフト。基本的なルールで遊ぶほか「オプションルール」で変則的なルールも設定可能。また、ルールブック機能も付いているので、初めてプレイするカードゲームでも楽しみながらルールを覚えることができるのだ。

ミニマルがサポート

ゲーム中に、カードの補充などのサポートをしてくれているキャラクタは「ミニマル」。プレイヤーがミスをしたときには、一緒になって痛がってくれたりするのだ。



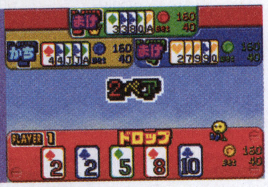
1カートリッジプレイで最大4人対戦が可能

収録されているすべてのゲームが1カートリッジプレイ対応。ソフトが1本あれば、通信ケーブルと人数分の本体だけで最大4人までの対戦プレイが可能。コンピュータを混ぜてのプレイもできるので、少ない人数でも楽しく遊ぶことができるのだ。

しんけいすいじゃく

←簡単で、記憶力が鍛えられる、おなじみのゲーム

ポーカー

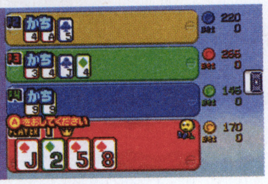


←手持ちのカードで役を作っていきコインを増やそう

だいふごう

←「革命」が起きるとカードの強さが逆転しちゃう

ブラックジャック

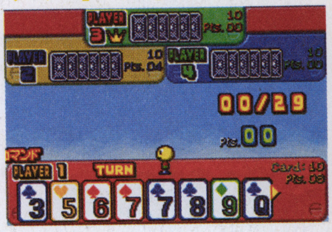


←コインを賭けて、21に近くなるように競うゲーム

このほかにもこれだけ遊べる!!

ババぬき
ダウト
ドボン
ページワン
セブンブリッジ
7ならべ
29
51

ソフト1本でOK!!



↑友達のだれかが1本ソフトを持っていればみんなでワイワイ楽しめる

チョロQアドバンス2

GBアドバンス

発売元	タカラ	ジャンル	カスタマイズレース
発売日	11月	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

陸・海・空、どんなところもチョロQが大爆走!!

陸海空と変化に富んださまざまな地形で、おなじみのチョロQたちがレースを繰り広げるシリーズ第2弾。今回は、アップダウンのあるコースや、天候の要素が加わり、さらに激しいデットヒートが展開。全64のコースに、150種類以上のレースが盛り込まれている。チョロQをカスタマイズしてレースに挑もう!!

↑空を飛ぶカスタマイズで悪路を乗りきれ!!

↑雨のレースはスリップに気をつけて走ろう

カスタマイズもボリュームアップ

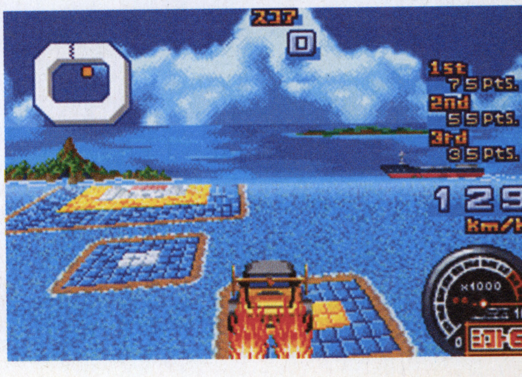
レースの賞金でチョロQをカスタマイズ!! 新要素として、レースに勝つとショップに新パーツが入荷することも!!

←ペイントカラーでカラーリングの変更も可能に!!

チョロQのオリンピックチョロリンピックついに開幕!!

→チョロリンピックの競技は全10種類以上。新記録を目指してチャレンジ!!

新記録をめざせ!!



←チョロリンピックは、チョロQたちのひのき舞台

©2002 TAKARA CO.,Ltd.

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

夏を締めくくるGBA攻略本が9月5日に登場です

カスタムロボGX

A5判128ページ 定価1200円

ストーリーとバトル&パーツデータをメインに解説していきます。またパーツの持つ性能の違いが一望できる比較表をポスターとしてとじ込み、『カスタムロボGX』の最大の楽しみである「無限に広がるカスタマイズ」をフォローしていきます。現在製作中のこの本は9月5日ごろ発売予定。

鋭意製作中

←まだ製作中のため、イメージのみですが、A5判の見開きに必要なデータ&アドバイスがたっぷり。これとは別につくポスターでは、パーツの特徴がわかりカスタマイズの方針も理解

バトルデータがすぐに確認できる

メインとなるそれぞれの試合の解説ページに、登場人物、ロボット&使用パーツ、バトルフィールドのデータが集結しています。個々のパーツデータも一望できるような構成になっており、攻略のアドバイスとともにその場で見て確認しながら、解けるようになっています。

特殊なバトルは傾向と対策で攻略

対戦相手のデータだけでなく、バトルルールに対する対策が重要になってくる特殊バトルに関しては、カスタマイズとバトルのそれぞれを解説していきます。対戦相手がランダムの場合もあるため、敵のデータによる攻略ではなく、自分のカスタムロボの特性を考えた攻略を目指します。

とじ込みポスター「パーツ比較表」封入

種類別にパーツ性能が比較できるグラフを掲載し、パーツステータスを見比べることで、カスタマイズの面白さを伝えていきます。攻撃力をとるか、機動力を取るかなど自分の好みが見つかるはず。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番町	950円
巨人のドシン	1400円

NINTENDO64

パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらもものこ ウキウキカーニバル	950円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
…毎日コミュニケーションズ 販売業務課:03-3262-7544
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

黄金の太陽 失われし時代

A5判288ページ 定価1300円

調べたい情報がすべてここにある

好評だった前作の攻略本の構成をベースに、288ページにも及ぶ極厚攻略本が完成しました。マップ、攻略データ、モンスターデータが必要な場面ですべて理解できるようなデザインになっています。

さくらももこのウキウキカーニバル

A5判96ページ 定価950円

123人すべての住民をカーニバルに呼ぼう!

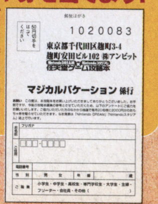
招待できる住人とモンピーの全員、総勢123人を参加させることを目指し、その情報収集に必要なテクニックや「ミニパ」を使ったネットサーフィンのテクニックを伝授していきます。

★★★★★★★★★7月の当選者★★★★★★★★★★★

宮城県/小野寺有紀さん	新潟県/伊藤誠也さん	広島県/松本昌彦さん
秋田県/堀内瑞樹さん	愛知県/福森康平さん	徳島県/勝瀬純さん
栃木県/佐藤優紀さん	三重県/恒吉蓮さん	香川県/山村詩織さん
埼玉県/竹重直紀さん	滋賀県/山口絢子さん	愛媛県/岩井勇輝さん
千葉県/河内結花さん	大阪府/山本りくさん	福岡県/武井佑貴さん
東京都/佐藤匠さん	兵庫県/近藤拓也さん	佐賀県/村上彩華さん
神奈川県/鋤柄美紗樹さん	島根県/神庭結衣さん	

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAMを買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。



ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002 Nintendo/CAMELOT ©Nintendo/SAKURA PRODUCTION

ジャンル別(べつ) ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO
GAME CUBE SOFT
CATALOGUE

ソフトカタログの見方

ZOIDS VS.

トミー／9月6日／6800円
10ブロック／アクション

ゾイドバトルを再現したアクションゲーム。延期もあったが、発売日は9月6日に正式決定。

タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方

- ACT =アクション
- RPG =ロールプレイング
- ADV =アドベンチャー
- SLG =シミュレーション
- SHT =シューティング
- RAC =レース
- SPT =スポーツ
- PUZ =パズル
- TAB =テーブル
- ETC =その他

●ハミ出しのカタログ●

みんなはもう『スーパーマリオサンシャイン』を買ったかな？ 私マッスルは、夏休みを返上して攻略本を作っています。ああ、本物のリゾートアイランドに行きたいな…。

ZOIDS VS.

トミー／9月6日／6800円
10ブロック／アクション

ゾイドバトルを再現したアクションゲーム。延期もあったが、発売日は9月6日に正式決定。

スターフォックスアドベンチャー

任天堂／9月27日／6800円
ブロック数未定／アクション

発売まであと1ヵ月！ P62からの最新レポートは要注目。超美麗のグラフィックにビックリ！

ハリー・ポッターと秘密の部屋

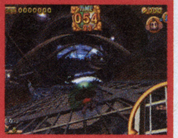
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

11月に公開される大ヒット映画の第2弾が、ほぼ同時期にゲームでも遊べてしまうのだ。

スーパーモンキーボール2

セガ／今秋／価格未定
ブロック数未定／アクション



パーティゲームがぐっとボリュームアップした『2』。編集部はフットサルで大盛り上がり！

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～

バンダイ／11月未定／6800円
ブロック数未定／アクション

原作では万太郎VSケビンマスクの熱戦がまだまだ展開中。発売日はちょっと具体的に。

From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル

バンダイ／今秋／6800円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

「ワンピース」がいよいよGCに登場。サブタイトルが決定し、少しずつ全容が見えてきた？

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

GCでは、マリオどころかルイージにも先を越されたワリオ。GCでの巻き返しに注目だ。

ソニック メガコレクション

セガ／2002年末／価格未定
ブロック数未定／アクション

メガドライブのシリーズ5作品に加え、ジェネシス発売の2作品も収録されることが判明。

Roll-o-Rama（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

『コロコロカービィ2』からタイトルが変更。ゲーム内容などの詳細は不明だ。続報を待て！

ソウルキャリバーII（仮称）

ナムコ／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

業務用版はすでに稼動中。GC版の発売はまだ先なので、まずはアーケードで楽しもう。

ソニックアドベンチャー1

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

セガ／9月12日／6800円
21～25ブロック／RPG

トライアル版の試用期間も終了し、あとは発売を待つだけ。GC版オリジナルシナリオに期待！

ゼルダの伝説GC（仮称）

任天堂／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

やっぱり『ゼルダ』がないと、任天堂ハードとしては「画龍点睛を欠く」って感じかな。

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』がPS2で発表に。このGC版オリジナル『テイルズ』との関係はいかに？

新RPG（仮称）

ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

エターナルアルカディア レジェンド

セガ／2002年未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

発売日が2002年内に。年末向けの大作RPGということか？ 今号の特報では砲撃戦を紹介。

RUNE II

フロム・ソフトウェア／今冬／価格未定
ブロック数未定／RPG

『RUNE』の続編が早くも登場。カードの種類や属性が追加され、戦闘がさらに奥深くなった。

GIFTPIA（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

エターナルダークネス 招かれた13人

任天堂／10月未定／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー

時空を超えたアドベンチャー。今号は久々の最新情報があるぞ。P98の続報を要チェックだ！

©1983-2002 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO·MBS·JRK/©2001 Nintendo/RARE Rareware logo is trademark of Rare/©ゆでたまご/集英社・東映アニメーション・TV東京©BANDAI 2002/©2002 Nintendo/©SEGA CORPORATION/©㈱ナムコ/©AMUSEMENT VISION,LTD/SEGA,2001,2002/©SONICTEAM／SEGA,2000,2002/©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©SEGA/OVERWORKS,2000,2002/©2001Nintendo Game developed by Silicon Knights Inc./©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©CAPCOM CO.,LTD.1998,2003 ALL RIGHTS RESERVED./©CAPCOM CO.,LTD.1999,2003 ALL RIGHTS RESERVED./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED.©Original Game©SEGA,1999©SEGA/CRI

●ハミ出しのカタログ●

今号は、新たに3タイトルが発表された。一番の注目はフロム・ソフトウェアの『RUNEⅡ』だろうが、アニメファンなら『ルパン三世』も見逃せないところ。で、もう1つが…。

バイオハザード0

カプコン／11月下旬／7800円（予価）
ブロック数未定／アドベンチャー

今号の特報では、新クリーチャー「ヒル」や謎の美青年など、新たな情報が目白押しだぞ。

ルパン三世　海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／12月未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

ルパン三世がGCに登場。見たところ、システムはPS版『カリオストロの城』に近いようだ。

バットマン　ダークトゥモロー

ケムコ／今冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

3Dのアクションアドベンチャーとのこと。海外での評判は上々なので、注目しておきたい。

バイオハザード2

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

PS版の完全移植作品。今号の特報で画面写真が公開されたが、発売は来年になるとのこと。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

『2』同様、PS版からの完全移植作品。こちらも発売日は来年だ。未経験者はお楽しみに。

バイオハザード4（仮称）

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

キャプテン翼～黄金世代への挑戦～

コナミ／9月12日／6800円
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

スポーツゲームかと思いきや、ジャンルはシミュレーション。どんなシステムなのだどうか？

メトロイドプライム（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング

3D視点に生まれ変わったメトロイド。E3で一番人気だったその魅力は？　情報が待ち遠しい。

スターフォックス（仮称）

ナムコ／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

スターフォックスと『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

18WHEELER

セガ／9月12日／5800円
ブロック数未定／レース

巨大トレーラーを運転できる異色作。巨体をチマチマ操る「パーキング」がこれまた熱い！

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／2002年末／価格未定
ブロック数未定／レース

スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

峠バトル（仮称）

元気／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

『首都高バトル』で名高い元気のタイトル。情報はないが、ファンは気になるところ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが初のGCタイトルを発表。同社の看板タイトル、GTシリーズを投入だ。

グランド・ヒート

セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース

スリリングなドライビングが要求される異色のレースゲー。発売日が未定になってしまった。

ドンキーコングレーシング（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

発売日未定がすっかり指定席になってしまったドンキー。そろそろ新情報が出ないかな～。

WTAツアーテニス　プロエヴォリューション

コナミ／8月29日／6800円
3ブロック／スポーツ

ウィンブルドンでも活躍したセレナ・ウィリアムズを筆頭に、20選手が実名で登場するぞ。

レッスルマニアX8

ユークス／9月6日／6800円
14ブロック／スポーツ

シリーズ恒例のエディットモードも充実。とりあえずエリック・ビショフでも作ってみる？

UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.

カプコン／9月9日／6800円
5ブロック／スポーツ

新選手2人に加えストⅡ戦士まで登場！　今話題のマット・ガファリも…出るわけないか。

ディズニースポーツ：スケートボーディング

コナミ／9月19日／6800円
ブロック数未定／スポーツ

ディズニーキャラがさまざまなステージをスケボーで疾走！トリックもクールに決めろ。

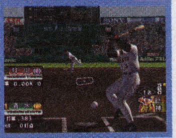
セガサッカースラム

セガ／9月26日／5800円
5ブロック／スポーツ

ルール無用のサッカーゲームがGCに登場！少林サッカーも真っ青？のバトルを楽しもう。

パーフェクトプレイプロ野球

コナミ／10月1日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



デレビさながらの臨場感を実現した、リアル路線の野球ゲーム。選手エディット機能も充実。

わいわいゴルフ

アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

GCにオリジナルの新作ゴルフが登場。Cスティックを活用したスイング操作が特徴とか。

2000/©1998-2002 CRITERION SOFTWARE LTD. GRAND HEAT is a Trademark of SEGA CORPORATION.Published by SEGA CORPORATION.Developed by CRITERION SOFTWARE LTD.SEGA is a registered Trademark of Sega Corporation./©KONAMI&Konami Computer Entertainment Osaka "WTA Tour Tennis Pro Evolution" is an Officially Licensed Product of WTA Tour,INC. Produced by Konami Computer Entertainment Osaka,Inc./The names of all World Wrestling Entertainment, Inc. televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment, Inc. logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc.©2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.Game and Software © 2002 THQ/JAKKS Pacific

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

GBA版はすでに発売中。後発となるGC版が高機能をどのように活かすか、注目したいところ。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／今秋／価格未定
3ブロック／スポーツ

NOW MAKING

ディズニーのキャラクターはバスケットボールもしちゃいます。派手なプレイが楽しめそうだ。

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

2003年版が早くも発表。発売は冬なので、来期のNBAシーズン開幕ごろには遊べるかな？

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

E3でもビデオ出典だったので、発売はまだ先かな？　GCならではのグラフィックに期待。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

タイトルに「GC」の2文字が入っているところを見ると、もしかしてGBA版も出るのかな？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

こちらも「GC」の2文字がある。64とGBの例があるだけに、こちらもGBA版が出るのかも？

エッグマニア　つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!

ケムコ／9月27日／5800円
4ブロック／パズル

ブロックを消すのではなく「積み上げる」独特のルールが特徴。今号P94に続報記事あり。

ミスタードリラー ドリルランド

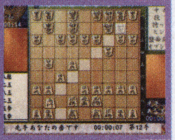
ナムコ／11月未定／価格未定
ブロック数未定／パズル

NOW MAKING

なかなか情報の出ないGC版ドリラー。8月に発売されるGBA版とのリンクもできるようだ。

永世名人Ⅵ

コナミ／9月26日／6800円
ブロック数未定／テーブル



意外にも、GCでは初となる将棋もの。N64ではハードと同時に発売されたんだけどね。

プールエッジ

メディアカイト／10月25日／6800円
ブロック数未定／テーブル

NEW

GC初の本格派ビリヤード。アドバイスを受けながらプレイするモードもあり、初心者も安心。

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

コナミ／11月21日／価格未定
ブロック数未定／テーブル

『筋肉番付』シリーズから大幅にモデルチェンジ。コミカルな雰囲気のパーティゲームだ。

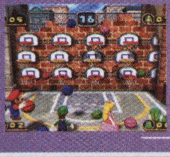
ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エース エンタテインメント／11月未定／価格未定
11ブロック／テーブル

各機種で根強い人気の『ドカポン』がGCにも登場。RPG要素を加えたボードゲームなのだ。

マリオパーティ4（仮称）

任天堂／11月未定／価格未定
ブロック数未定／テーブル



N64の年末を彩っていた『マリオパーティ』。N64版『3』から2年ぶりに、GCで登場するぞ。

発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
その他				
どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

もう1つの新タイトル『プールエッジ』は、本格派のビリヤードゲーム。見た目は地味だが、プレイした編集部員の評価はなかなか好評。隠れた一押しタイトルかも。

LLC.Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC.Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co. and its logo are trademarks of Yuke's Co., Ltd.JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc.THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. /2002 Crave.Under license from Zuffa,LLC. Published and distributed by Capcom under license from Crave./©Disney Enterprises,Inc./©SEGA CORPORATION,2002/©2002 NTV ©Konami Computer Entertainment Osaka.(社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認/©2002 Nintendo/CAMELOT/©2002.Kemco All rights reserved./©1995 2002 KONAMI/©2002 NDCUBE/©2002 KONAMI ©D9/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON/©2002 Nintendo ©2002 HUDSON SOFT

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM

vol.74 2002 9/21

次号は vol.75 9月6日(金)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

ロングインタビューにカプコンの岡本吉起さん登場!

学生の読者のみなさんたちにとっては、長かった夏休みももうわずか。次号のニンドリでは、夏の最後を飾るイベント「スマブラDXコンサート」の模様を大紹介するよ! また、発売直前の『PSO』など、最新ソフト情報も満載! 9月6日発売のニンドリもお楽しみに〜!

※予告の内容等は変更される場合があります。

編集後記

シャイン集めも50台になって、「そろそろオレの限界かあ〜」なんて思ってるところに、伊藤あしゅらさんから「100個集めたよん」というメールが。あの人50代だというのに凄すぎ。豹先生に負けるわけいかないな(サオヘン)

今号で紹介しているゲームの中で、ものすごく気になるソフトが1本。見た目はかなり地味、いまどきBGMもないのに。なのに、妙に訴えかけてくる不思議な感覚が…。『プールエッジ』、静かな心の一本になりそうな予感…(高島)

数年ぶりに弟がアメリカから帰ってきた。長いこと会ってなかった割には、あまり久しぶりな気がせず。兄弟っていうのはそんなもんですかね。ま、元気そうでなによりです(如月恵さん、おいしい桃、ありがとう! ケイ大佐)

先月の次男の険しい表情に危機感を感じた私は、毎朝、2人でいっしょにシャワーを浴びるようにしました。頭を洗って、そのまま体も洗って「さあ、流そうかね〜」なんて言ってたらツルッ…。さらにマイナスです(トランセル)

殺人的に散らかっている我が家の現状を打破したい今日この頃。でも帰ると即寝、起きたら即編集部な生活が続いてるので、ニッチモサッチモもいかず、こんな時期、黒いアイツ対策のゴ○ジェットは枕元にかかせません(かややん)

夏といえばプロレス。夏といえばGI。ということで、行ってきました両国2連戦…と言いたいところが、殺人的な忙しさで観たのは決勝戦20分のみ。ちなみにチケット代は2日分で計1万円。まあ、行けないよりはマシか…(イガリン)

9月14日、兄の結婚式のため実家に帰ることになった。でもよーく考えたら、その日はニンドリVol.76の校了日。徹夜明けに結婚式出席…間に合うかなぁ? ちなみにボクの結婚予定は、諸般の事情により、なくなりました(本ちゃん)

いよいよフォックス漫画も次回でラスト。ところでキャット達が登場するコマは、ペン入れやら色塗りが細かくて泣きそうになります。なんで4人も出しちゃったんだろう…、1人ぐらい、宇宙船に留守番させときゃ良かったかなあ(中植)

前号に引き続いてマリオ攻略本を作成中なのだ。ここしばらく通勤経路以外の景色を見ていないぞ…。いま私がポンプをしょっていたら、ここで回転しながら思うさま水がけるのに! 今、ここにッ! ポンプさえあればッ!!(ハシモ)

『マリオサンシャイン』の攻略本チームに、何の因果か追加で任命され、マリオとたわむれてるうちに、気がつけば今年の夏は終わりです。これはこれで幸せなことのような、そうじゃないような、微妙なところですが…(岡ちゃんねる)

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は… 「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp 「ニンドリ学園」宛は:64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

チラシの世界 #002
1998年 ピカチュウげんきでちゅう(N64)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF
スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂/種市真澄
編集 嘉山直幸/五十嵐達夫
本多貴之/中植茂久
橋本慎也/岡本明徳
進行 湊博道
編集協力 興津祐輔/中谷至/松村浩次
尾関友詩(ユークラフト)
鈴木和恵/大渕豊
白石岳(アセンブル)

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA/佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール/ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 水口哲二/植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久/記村隆鶴/美鈴秋
広告 林承德/西島聖
工藤克俊/駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.74
2002年9月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
めでぃあっと
その銃は選ばれし者に寄生する。
キャラクターイラスト
有賀ヒトシ
■縦横スクロール型アクション
METALGUN SLINGER
メタルガン・スリンガー
自らの意志で撃ち手を選ぶという伝説の銃:メタルガン。
ひとりの少年が運命に導かれ、大いなる冒険が始まる。
9月27日発売予定!
予価:¥5,200(税別)
マルチメディアに広がるメタルガンの世界!
マンガ連載! 毎月27日発売の月刊ドラゴンジュニア好評連載中。
ラジオ放送! 文化放送「超機動放送アニゲマスター」内
「メタルガン・スリンガー おまかせBilly's Angel」
(毎週土曜日22:40〜22:50放送中)
テレビ放送! テレビ東京系列「GAME EX」内
30秒のCM、番組内でゲームの最新情報公開!
(毎週土曜日7:00〜7:30放送中)
初回購入者限定!
特製フィギュアプレゼント!!
※写真は試作品のため、実際の完成品とは若干異なります。
最新詳細情報はメタルガンスリンガー公式HPへ
漫画、ラジオ、主題歌などの関連情報も盛りだくさん!
http://www.metalgun.com/
株式会社アットマーク デジタルメディア事業本部
〒135-0041 東京都江東区冬木11-17 イシマビル 7F
TEL 03-3630-4842(平日11:00〜17:00)
Email info@metalgun.com
ホームページ http://www.atmk.co.jp/atmkmm/
© 2002 アットマーク / 開発・オープンセサミ / キャラクターイラスト・有賀ヒトシ
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM

vol. 74

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年9月21日発行（毎月2回6日・21日発行）第7巻第9号（通巻74号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288

定価490円

本体467円

T1127103090499

雑誌27103-9/21
©毎日コミュニケーションズ 2002/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム

DREAM

vol. 74

マリオ大攻略！フォックス最新情報!!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ